

Animeland #215

Animeland

#215

NOUVELLE
FORMULE

2 POSTERS
GÉANTS
EN CADEAU

BERSERK

THE DARK KNIGHT RISES

**LES ADAPTATIONS
EN LIVE ACTION**

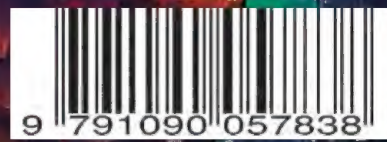
**SOUVENT DÉCRIÉES,
DOIT-ON PASSER À CÔTÉ ?**

SWORD ART ONLINE

THE MOVIE - ORDINAL SCALE -

UNE SAGA VIRTUELLE AU SUCCÈS BIEN RÉEL

ISSN : 1148-0807 AVRIL - MAI 2017



9 791090 057838

©2016 REKI KAWAHARA/PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION (ASCII MEDIAWORKS/SYSTEMATIQUE Project)

AVRIL - MAI 2017

REINE D'EGYPTE

Hatchepsout, ou le combat
d'une reine au temps des pharaons !

Tome 1
le 9 mars



KI-oon
www.ki-oon.com

Le Monde

J:ONE

VOIR LA BANDE-ANNONCE



RETROUVEZ TOUTE NOTRE ACTUALITÉ SUR WWW.KI-oon.COM





SOMMAIRE

09

► J'AIME / J'AIME PAS

10

► DOSSIER SOCIÉTÉ

LA TRADITION DANS LA POP
CULTURE JAPONAISE

14

► DOSSIER ÉCONOMIE

2016 : LE MARCHÉ DE L'ANIME ET
DU MANGA

19
ANIME

► SIMULCAST

► DOSSIER : LES ADAPTATIONS LIVE DE MANGAS ET ANIME

23 LIVE ACTION MADE IN JAPAN

26 BATTLE ROYALE

28 LES ADAPTATIONS LIVE HORS
JAPON

30 QUAND HOLLYWOOD S'INSPIRE...

32 GHOST IN THE SHELL

► POPCORN

34 LA BELLE ET LA BÊTE

36 BABY BOSS

38 PERFECT BLUE

40 GENOCIDAL ORGAN

42 INTERVIEW DE Y. NAKAMURA
ET T. SAKURAI

44 SWORD ART ONLINE
- ORDINAL SCALE -

46 INTERVIEW DE S. KASHIWADA
ET S. ADACHI

► CHRONIQUE

48 BLUE EXORCIST KYOTO SAGA

50 FREAKY GIRLS

52 CHAIN CHRONICLE

54 ONIHEI

► NOSTALGIE

57 AH! MY GODDESS

► REPORTAGE

60 HOW TO ANIME, PART. 4

► PORTRAIT DE VOIX

64 ADELIN CHETAIL

► MUSIQUE

66 SUSUMU HIRASAWA



69

MANGA

► MANGATHÈQUE

► DOSSIER :

73 INNOCENT ET INNOCENT
ROUGE

► CHRONIQUE

76 MAN IN THE WINDOW

78 FIRE FORCE

80 BERSERK

82 MOVING FORWARD

84 L'ENFANT ET LE MAUDIT

86 TO YOUR ETERNITY

89 VOYAGE A TOKYO

90 LE JAPON D'ULYSSE
MALASSAGNE

92 INTERVIEW DE G. TAGAME
(LE MARI DE MON FRÈRE)

94 INTERVIEW DE M. TORI
ET M. YAMAZAKI (PLINE)

97

► JEUX VIDÉOS

97 YAKUZA 0

98 RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

100

► REPORTAGE

100 THE ART OF ANIME

102 BELGOTAKU

105

► ANIMATHÈQUE

► SHOPPING

108 LIRE, ÉCOUTER, COLLECTIONNER

113

► AGENDA

113 AVRIL, MAI, JUIN, JUILLET



WWW.ANIMELAND.FR

Retrouvez toute l'actualité anime, manga et les chroniques d'AnimeLand sur notre site internet. Également disponible sur smartphone !



AnimeLand n° 215 • Avril - mai 2017 • 7,50 €

- Publication bimestrielle d'AMN
- SARL au capital de 100 000 €
- RCS Paris 809 009 731
- Siège social : 29, rue du 4 Septembre - 75002 Paris
- Directrice de publication Émilie Jollois
direction@am-media.fr
- Rédacteur en chef Christopher Macdonald
- Responsables éditoriales Marichka Besse,
Marion Cochet-Grasset et Mélanie Ramet
redaction@animeland.com
- Publicité publicite@am-media.fr
- Marketing & Communication
marketing@am-media.fr
- Abonnements & anciens numéros
abonnement@am-media.fr 06 49 43 42 18
- Conception graphique Élise Godmuse
- Mise en page Wilfrid Desachy
- Corrections Sonia Jensen
- Ont collaboré à ce numéro :
Yasmine Baouche, Maxime Bender, Marichka Besse, Emmanuel Bochev, Gersende Bollut, Philippe Bunel, Bertrand Campeis, Pa Ming Chiu, Marion Cochet-Grasset, Bruno De La Cruz, Deluxe, Hellequine d'Olt, Benjamin Dulot, Loria Elerian, Gérald Galliano, Gwenael Jacquet, Joan Lainé, Victor Lopez, Charles-Edouard Mandefield, Pierre Maudard, Méko, Mélanie Ramet, Thomas Romain et Benoît Spacher.
- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :
AnimeLand
29, rue du 4 septembre - 75002 PARIS
Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2017 par leurs auteurs.
- **Couverture** : ©2016 REKI KAWAHARA/PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION ASCII MEDIA WORKS/SAO MOVIE Project
Remerciements à 20th Century Fox, @Anime, ADN - Anime Digital Network, Akata, Ankama Éditions, Black Box Éditions, Buena Vista, Casterman, Citél Video, Crunchyroll, Delcourt, Doki Doki, Gainax, Glénat, IMHO, Isan Manga, Kana, Kana Home Vidéo, Kazé Groupe, Ki-on, Komikku Éditions, Kotaji, Kurokawa, Le Léopard Noir, Le Pacte, Nobi Nobi !, Ototo, Panini, Pika Édition, Production I.G, Rue de Sévres, Soleil Manga, Taifu Comics, Toei Animation, Tonkam, Wakanim.tv, The Walt Disney Company
Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.
- **Imprimé en France** par SIB IMPRIMERIE
Z.I. de la Liane - BP 343
62205 Boulogne-sur-mer
- ISSN 1148-0807.
- Numéro de commission paritaire : 0118K82755.
- Dépôt légal à parution.
- Distribution PRESSTALIS.
- Diffusion Destination Média 01 56 82 12 00.
- « N'empêche que la Bête, elle est au poil ! »

Le rédacteur fou.

Ce numéro comporte un double poster.

Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

ÉDITO



ANIMELAND...

À l'issue des 25 ans d'*AnimeLand*, nous avons décidé d'apporter un vent de fraîcheur au magazine ! La maquette se veut plus design, plus sobre et plus moderne afin de montrer que même un quart de siècle plus tard, *AnimeLand* ne cesse d'évoluer et de se renouveler. Nous avons l'envie de rendre hommage à l'animation et au manga à travers une charte graphique plus épurée afin de mettre davantage en valeur les œuvres abordées. Le but était aussi de respecter la première mouture d'*AnimeLand*, en conservant son caractère d'origine. On se trouve donc désormais face à un magazine dynamique, avec un soupçon de nostalgie, au service des titres qu'il aborde ! Et quelle meilleure occasion qu'une nouvelle formule pour vous offrir une surprise ? Découvrez dans ce numéro deux posters géants !

... RELOADED

Les adaptations *live* de mangas et *anime* ne sont pas une nouveauté. Pourtant, rares sont les films de qualité rendant hommage à l'œuvre qu'ils adaptent : entre *Dragon Ball Evolution* et *Edge of Tomorrow*, l'écart est abyssal. Cette année, c'est à *Ghost in the Shell* de se voir livré au grand public dans une version prémâchée. Le débat est alors ouvert et au sein de la rédaction, les avis divergent. Toute adaptation est-elle forcément mauvaise ? Quand on sait qu'*Akira* est l'une des prochaines à venir, doit-on craindre la catastrophe ou simplement regarder le train passer et revenir vers le matériau originel, rassuré par son intégrité ? Et si nous laissons la culture vivre et faire des erreurs ?

LEVEZ-VOUS. BATTEZ-VOUS. GAGNEZ.
RECOMMENCEZ.

PC portables OMEN by HP



OMEN by 

Le meilleur Windows jamais conçu pour les jeux.

© Copyright 2017 HP Development Company, L.P. Microsoft et Windows sont des marques commerciales ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Les captures d'écran sont simulées et donc susceptibles de faire l'objet de modifications ; les applications sont vendues séparément, sous réserve de disponibilité.

NE VOUS CONTENTEZ PAS DE PARTICIPER.

DOMINEZ.

PC OMEN X



OMEN by 

Le meilleur Windows jamais conçu pour les jeux.

© Copyright 2017 HP Development Company, L.P.
Microsoft et Windows sont des marques commerciales ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

ABONNEZ-VOUS !

PROFITEZ DE NOS OFFRES EXCLUSIVES ET RECEVEZ DES CADEAUX !

AnimeLand

39 €
DOM & TOM ET
ÉTRANGER 48 €

ANIME LAND X-TRA

20 €
DOM & TOM ET
ÉTRANGER 26 €

AnimeLand + ANIME LAND X-TRA

57 €
DOM & TOM ET
ÉTRANGER 70 €

- ☐ Pour recevoir chez moi les **6 prochains numéros d'AnimeLand** (1 an)
au prix de 37 € au lieu de 41,70 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 46 €)
- ☐ Pour recevoir chez moi les **4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra** (1 an)
au prix de 20 € au lieu de 22 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 25 €)
- ☐ Pour recevoir chez moi les **6 prochains numéros d'AnimeLand + les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra**
(1 an) au prix de 55 € au lieu de 63,70 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 66 €)



POUR TOUT PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE, NOUS VOUS INVITONS
À PASSER COMMANDE SUR NOTRE BOUTIQUE EN LIGNE

BOUTIQUE.animeland.com



ENVOYEZ CE BON AVEC VOTRE RÈGLEMENT À :
AMN / SERVICE ABONNEMENTS
29, RUE DU 4 SEPTEMBRE 75002 PARIS

VEUILLEZ REMPLIR VOS COORDONNÉES LE PLUS LISIBLEMENT POSSIBLE EN MAJUSCULES

☐ M. ☐ M^{me} NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : PAYS :

DATE DE NAISSANCE : E-MAIL :

RÈGLEMENT PAR CHÈQUE (FRANÇAIS) À L'ORDRE D'AM MEDIA NETWORK

AL 215 - Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30/06/2017.

Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires. Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois.

J'AIME

J'AIME PAS



Équipe



Rédacteur

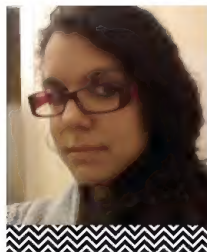


Invité

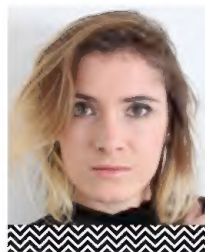
**CHRISTOPHER**

J'AIME La nouvelle saison de *L'Attaque des Titans* arrive... J'ai vraiment hâte !

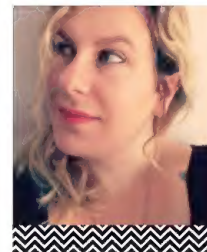
J'AIME PAS *Chaos;Child*, j'avais de grands espoirs pour cet *anime*, mais c'est horrible à regarder.

**MÉLANIE**

J'AIME Le film de *Ghost in the Shell* : il ne s'en tire pas si mal, les adaptations ne sont pas toujours des machines à fric et sont parfois faites avec respect...

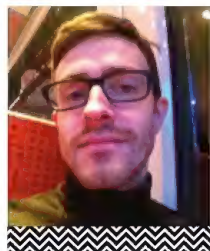
**MARICHKA**

GRATEFUL Un grand merci aux rédacteurs et aux illustrateurs qui ont participé au mook *Ghibli - Les artisans du rêve* ! Merci pour leur soutien et leur talent.

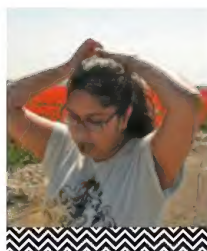
**MARION**

SUPER Coups de cœur pour *Reine d'Égypte* (Ki-oon) et *La Petite fille aux allumettes* (Komikku).

NON MERCI Cracher sur quelque chose pour le plaisir de dire que c'est mauvais...

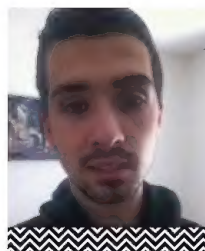
**WIL**

J'AIME PAS ce moment de solitude quand je me rends compte que je tente vainement d'utiliser les clés de chez moi pour ouvrir la porte de la rédaction (ou inversement)...

**LINE R.**

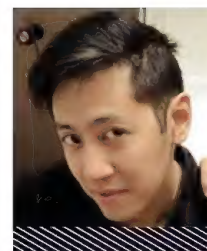
J'AIME le printemps, c'est mignon, ça bourgeoine partout et ça sent bon...

J'AIME PAS Il commence à ne plus faire assez froid pour geeker sous la couette devant la télé !

**BRUNO DE LA CRUZ**

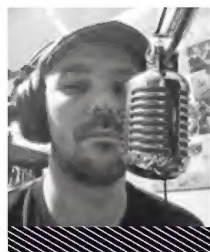
J'AIME l'activité de Masaaki Yuasa. Entre longs-métrages et adaptation de *Devilman*, ça va régaler la rétine.

JE ME DEMANDE À quand une statue taille réelle de Diane des *Deadly Sins* ? M'entends-tu, Tsume-art ? (je fais un crédit).

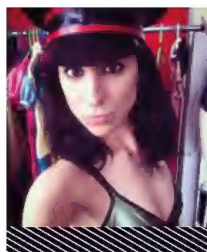
**PA MING CHIU**

J'AIME *Nioh*, *Yakuza 0*, *Gravity Rush 2*, *Zelda BoTW*, *Nier Automata*, *Persona 5*... Et on dit que le jeu japonais est en crise ?

J'AIME PAS Où vais-je trouver le temps de finir tout ça ?

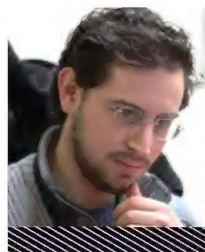
**MAXIME BENDER**

J'AIME que *Mob Psycho 100*, la nouvelle série de ONE, le créateur de *One Punch Man* soit publiée en France avant l'été, le premier tome sera disponible le 8 juin ! C'est pas très « beau » mais qu'est-ce que ça va être bien !

**HELLEQUINE D'OLT**

BATH Voir au musée Guimet les kimonos des dames d'Edo brodés de calligraphies : tellement *bôsôzoku* !

BOF L'absence de manga et d'*anime* sur Takeko Nakano du clan Aizu. Réveillez-vous, les *mangaka* !

**VICTOR LOPEZ**

J'AIME le retour de *Berserk* en manga ! L'occasion de savourer le trait de Miura.

J'AIME PAS le retour de *Berserk* en *anime* et son animation 3D d'une rare laideur. De quoi regretter l'adaptation de 1997...

**DELUXE**

J'AIME les nombreuses annonces du studio Science Saru, fondé par Yuasa. L'animation n'est pas morte !

J'AIME PAS Disney qui achète l'Oscar du meilleur film d'animation, comme presque chaque année.



RELIGIONS, TRADITIONS ET POP CULTURE

LE RIRE DES DIEUX

[PAR HELLEQUINE D'OLT]

Au Japon, entre le modèle spirituel de Bouddha et l'infinité de *kami*, le religieux se niche partout. C'est un élément tellement familier qu'il devient naturellement sujet de création culturelle. La pop culture japonaise est ainsi constamment irriguée de références religieuses et mythologiques, traitées avec fantaisie, sans que personne ne s'en trouble.

Bouddha se vexera-t-il de cette morve que lui fait pendre le climat, et du rire qu'elle provoque ? Pas le moins du monde, si l'on en croit la tradition bouddhiste qui place le sourire de connivence à l'origine du zen, dans le *Lankavatara sutra*, où elle marque la compréhension secrète de l'enseignement. De même, dans le *Vimalakirti sutra* qui traite de choses très sérieuses comme la vacuité et le silence, l'humour est mordant : on caricature la scolastique doctrinaire, on se moque des disciples balourds. Le bouddha

« LE JAPON N'A PAS CONNU DE GRANDE RUPTURE HISTORIQUE JETANT LE PASSÉ DANS LES OUBLIETTES DE L'OBSCURANTISME »

de l'amour bienveillant, Maitreya, devient un gros moine rigolard en Chine, avant de prendre, au Japon, la forme du jovial Hotei et rejoindre les six autres dieux du bonheur.

Quant au shinto, c'est encore plus radical puisque le rire des dieux sauve le monde, privé de la lumière d'Amaterasu, qui boude enfermée dans une grotte : selon le mythe le plus célèbre du Japon, c'est Uzume, la déesse du rire et de la bonne humeur, qui réussit là où toutes les supplications étaient restées vaines. Sa danse comique et érotique provoque parmi les dieux une tonitruante hilarité, qui attise la curiosité d'Amaterasu. De nombreuses autres légendes font du rire un remède contre la mauvaise humeur des *kami*, et ont donné naissance à des *warai matsuri*, des fêtes du rire. On peut citer le *Yama no kami matsuri* de la ville d'Owase : la déesse de la montagne était fort laide et très malheureuse de l'être ; pour la consoler, les villageois lui montrèrent un poisson-pierre – ou *okoze* –, bestiole franchement repoussante qui fit rire la déesse et la rassura quant à sa propre disgrâce.

Religion et dérision

Au Japon, la religion aime rire, promeut le rire, et ne se prend pas toujours elle-même



très au sérieux. La littérature du XIII^e siècle évoque déjà l'habitude des moines bouddhistes d'enjoliver leurs sermons de blagues diverses. À partir du XVII^e siècle, cela devient même une forme de spectacle : le *rakugo*, où un conteur narre des historiettes comiques qui mettent souvent en scène des moines indignes ou bienveillants, mais toujours espiègles.

Dans le shinto, les *kami* sont avant tout des forces de la nature, des énergies, ni bonnes, ni mauvaises, ni ordonnées, ni chaotiques, et en aucun cas omniscientes. Elles n'imposent pas un code moral strict. Le traitement du fait religieux est donc bien plus libre : il n'y a pas de forme à respecter, puisque le *kami* n'a pas de forme fixe, il n'y a pas non plus de sérieux compassé à adopter, puisque bouddha, *kami* et moines sont les premiers à se fendre la poire.

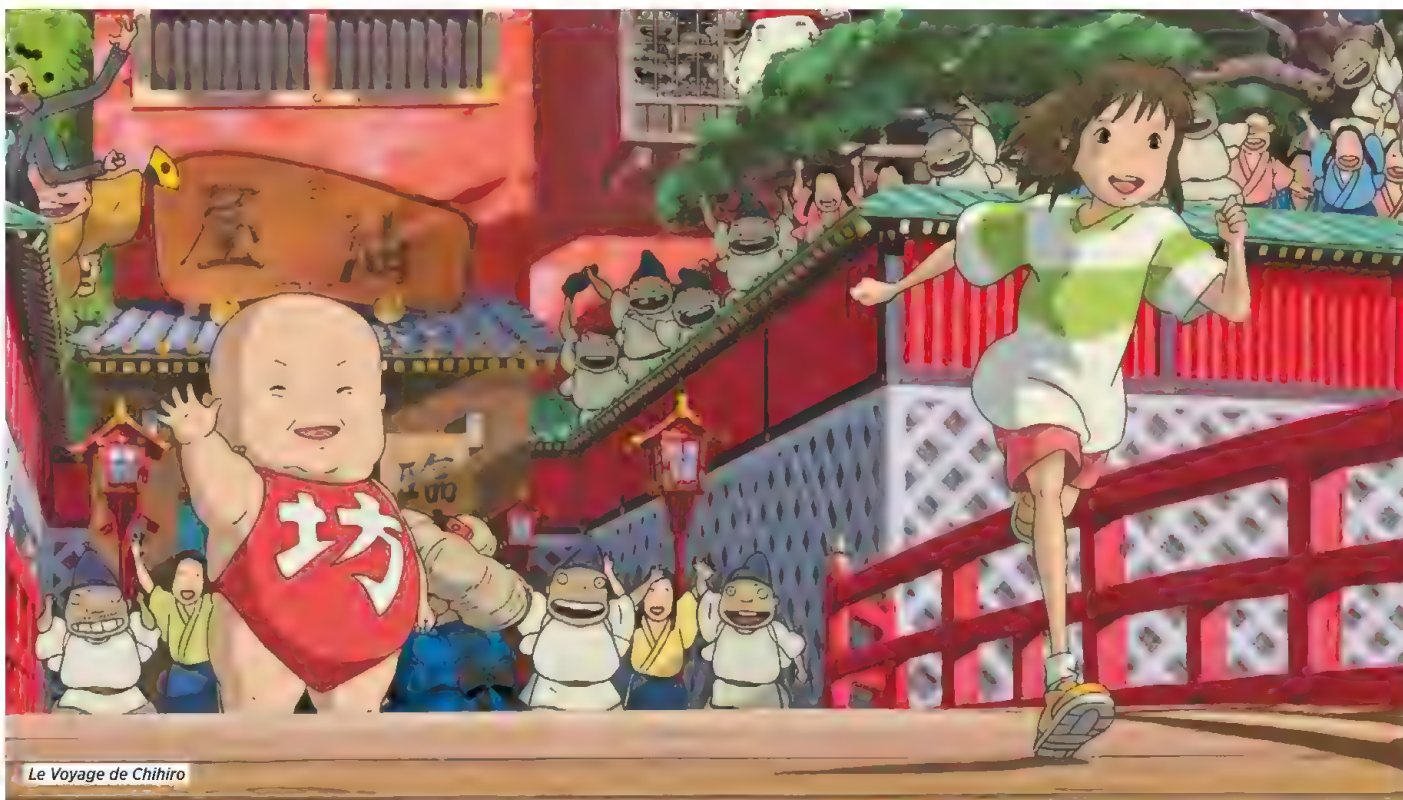
Vie quotidienne et traditions

Au Japon, il n'y a pas eu de grande rupture historique jetant le passé dans les oubliettes de l'obscurantisme, pas de *tabula rasa* idéologique faisant de la tradition un frein à la marche de l'histoire, comme ce fut le cas en Europe. Aussi est-ce la continuité qui fait loi et qui permet à l'imagerie religieuse d'imprégner encore

la vie quotidienne. Kitsune et tanuki sont des références normales dans une conversation de jeunes citadines, comme on le voit dans *Nana*. On peint les yeux des *daruma* dans les *drama*, on revêt son plus beau *yukata* pour fêter tel ou tel *matsuri* (et surtout avoir une chance de séduire l' élu de son cœur). La figure la plus emblématique de cette présence du religieux dans des intrigues qui n'ont rien de spirituel est celle de la *miko*¹ dans son emblématique *hakama* rouge. Impossible de les lister toutes, aussi citera-t-on fort subjectivement Rei Hinou (alias Sailor Mars), les sœurs Hiiragi de *Lucky Star*, Arashi Kishû de *X* (qui n'est certes pas sans intrigue spirituelle).

Un riche vivier pour l'imagination

Une autre façon d'user de la matière religieuse est d'y puiser des références qui, mêlées à de nombreuses autres, créent l'univers hybride et particulier d'une œuvre. C'est souvent le cas de jeux de combat (citons par exemple *Touhou Project* avec ses *tengu*, ses *yurei*, ses *oni*) ou des *shônen* friands de *shinigami* : que ce soit dans leur version parodique et *corporate* au service d'Enma et de King Yemma dans *Dragon Ball*, ou dans celle, cool et guerrière, de *Bleach* – en passant par les apprentis



Le Voyage de Chihiro

shinigami de l'école Shibusen dans *Soul Eater*, les shinigami victoriens de *Black Butler* et *Pandora Hearts*. À diverses mesures, dans *Urusei Yatsura*, *Shaman King*, *Queen's Blade* et une infinité d'autres anime et mangas, il s'agit toujours de mêler les références, les époques, les styles, pour en créer un nouveau. La tradition religieuse japonaise joue alors le rôle d'imaginaire collectif d'où l'on peut tirer des concepts et des personnages qui sont familiers et donnent au lecteur des repères.

La fantasy et l'horreur sont les clients naturels du recours aux thèmes religieux. D'un côté on trouve l'*heroic fantasy* à la japonaise, qui emprunte ses trames et ses costumes à l'histoire et y ajoute une dose de démons : *Samurai Deeper Kyo*, *Hakuouki*... D'un autre l'horreur, qui met en scène le monde contemporain familier du lecteur. Ainsi, *Higurashi no naku koro ni* propose-t-il la réécriture sanglante d'un *matsuri* traditionnel, s'appuyant sur les soupçons de sacrifices humains qui traversent le Japon primitif. Il garde de ces rumeurs le rapport au fleuve (il s'agit toujours d'offrir des offrandes à la rivière, en y précipitant la victime, ou en l'emmurant vivante dans le pilier d'un pont, le *hitobashira*) mais y ajoute un caractère *gore* pour marquer le spectateur, et des influences occidentales liées aux cultes de la fertilité agraire (on pense au Dieu d'osier, ou aux *Enfants du Mais*). Une œuvre comme *Ring* repose sur les tentatives de mêler science et forces occultes, d'expliquer les secondes par la première, et l'exprime dans sa forme : l'explication scientifique passe par le discours ;

le refoulé démoniaque et monstrueux passe par l'image où l'élément marin est omniprésent et constitue une référence implicite aux mythes d'union entre mortels et divinités.

« LA FANTASY ET L'HORREUR SONT LES CLIENTS NATURELS DU RECOURS AUX THÈMES RELIGIEUX »

Dans un registre plus léger, l'anime *Ghost Hunt* met en scène une équipe de chasseurs de fantômes et autres phénomènes surnaturels qui se donnent le plus de chances possible en réunissant l'approche d'un expert en sciences du paranormal, d'une *miko*, d'un moine bouddhiste, d'un prêtre catholique et d'une médium : les *yurei*² n'ont qu'à bien se tenir !

Le folklore dans la pop culture

La façon la plus claire de s'inspirer des mythes ou des traditions religieuses est encore d'en faire son sujet principal. Dans une culture si riche en représentations amusantes du monde invisible, le recours aux *yōkai* est tout naturel et c'est ce que fait Shigeru Mizuki avec *Kitaro le repoussant* en 1959. Rumiko Takahashi (dont on a déjà cité *Urusei Yatsura*) fait aussi au shinto une grande part de sa bibliographie, avec *Rin-ne*

mais surtout *Inu-Yasha* qui offre une excellente initiation à la richesse du folklore japonais. Le collectif Clamp apprécie tout autant cet exercice de reprise et hommage, avec la fresque épique *RG-Veda* qui puise aux sources hindouistes et *Xxx Holic* avec sa farandole de *kami*, de *yurei*, la fameuse parade des 100 démons, *Hyakki Yakō*, et un mémorable *kitsune* en tube, sorte de renard-serpent parfaitement adorable. Le bouddhisme, quant à lui, est mis en scène de façon hilarante dans *Les Vacances de Jésus et Bouddha*, centré sur les représentations religieuses, détournables à l'envi. On retrouve le phénomène dans les jeux vidéo, notamment un grand succès de la dernière décennie : *Okami*, qui met en scène la grande déesse Amaterasu sous les traits du loup Shiranui dans une quête cosmique et onirique. Quant aux films, citons une gemme d'incongruité : *Raccoon Princess* (2005) qui mélange théâtre, comédie musicale, acteurs japonais et chinois dans un grand n'importe quoi que les amateurs du genre devraient apprécier. Mais surtout, en matière de mise en scène de la tradition shinto dans ce qu'elle a de plus vivant, de plus puissant et de plus porteur d'idéaux, le maître incontesté reste Hayao Miyazaki. La thématique parcourt toute son œuvre à divers degrés, mais *Le Voyage de Chihiro* et *Princesse Mononoké* sont comme ses manifestes pour une écologie enchantée, qui n'est autre que l'animisme exprimé en langage moderne. •

1. Jeune femme gardienne d'un temple shinto.

2. Fantômes.



SEFA

ジャパンエキスポ

Japan Expo

18^e IMPACT

6 ▶ 9 JUILLET 2017

PARC DES EXPOSITIONS
PARIS-NORD VILLEPINTEANIMÉ
100FÊTONS ENSEMBLE
LES 100 ANS
DE L'ANIMATION
JAPONAISE !RETROUVEZ TOUTES LES FESTIVITÉS SUR
www.japan-expo-paris.com
#japanexpo

MANGA • ANIME • JEUX VIDÉO • MUSIQUE • MODE • TOURISME • ARTS MARTIAUX • TRADITIONS • BIEN-ÊTRE • GASTRONOMIE

LES TICKETS SONT EN PRÉVENTE SUR JAPAN-EXPO-PARIS.COM ET DANS LES RÉSEAUX HABITUELS

TARIFS PRÉVENTES ▶ Jeudi : 17€ • Vendredi : 12€ • Samedi : 22€ • Dimanche : 17€ • Forfait 4 jours : 56€ • Billet Zen : 100€

FRANCEBILLET : Fnac - Carrefour - Géant - Magasins U - Intermarché - www.fnac.com - www.carrefour.fr - www.francebillet.com - 0 892 684 694 (0,40€/min)

TICKETMASTER : Ticketmaster.fr - Auchan, Cora, Cultura, E.Leclerc - 0 892 390 100 (0,45€/min)

LES TICKETS SONT ÉGALEMENT EN VENTE À L'ENTRÉE DU FESTIVAL !

GRATUIT POUR LES -8ANS

TARIFS SUR PLACE ▶ Jeudi : 20€ • Vendredi : 15€ • Samedi : 25€ • Dimanche : 20€ Forfait 4 jours et billet zen disponibles uniquement en prévente

HORAIRES ▶ Tous les jours : 10h - 18h • Entrée à 9h pour les détenteurs de tickets achetés en prévente

ACCÈS ▶ RER M - Station Parc des Expositions • Autoroute A1 ou A3, puis A104 - Sortie 2 : Parc des Expositions (accès visiteurs)

fnac





Le marché du manga en 2016 L'EMBELLIE SE CONFIRME

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

En redressement depuis 2015 après un triste bilan au début des années 2010, la croissance du marché manga se confirme en 2016 avec un chiffre d'affaires en hausse de 7,9 %¹. Avec 12,4 millions de tomes écoulés en 2015 et 13,7 en 2016 (1 575 titres publiés), le manga prend donc une place importante : la 3^e du marché du livre, occupée par la BD – soit 13,5 %.



AKATA

Vingtième en 2014, quinzième en 2015 et désormais douzième acteur du marché, Akata continue sa belle progression en enregistrant sa plus grosse croissance (+ 45 %) pour une deuxième année consécutive. La formule d'Akata repose sur un fond de catalogue se consolidant mais aussi l'émergence de valeurs sûres. La série *orange*, meilleure vente avec 100 000 unités écoulées, guide ainsi d'autres très belles réussites comme *Le mari de mon frère* (10 000 unités par tome ; réimprimé), *Perfect World* (top 5 de l'éditeur) ou *Ugly Princess* de Natsumi Aida (3^e meilleur lancement). « *La très bonne surprise vient de Sans aller à l'école, je suis devenu mangaka, qui est allé jusqu'à la rupture de stock (plus de 8 000, donc)* », nous précise Bruno Pham. Au rayon des déceptions, la collection Graphic voit son seul titre de l'année, *Mishima Boys*, atteindre péniblement les 1 000 tomes vendus. Le constat est le même pour *Bienvenue chez Protect*, qui ne fait malheureusement pas mieux.



BLACK BOX

Maison unique sur le marché avec un système de mécènes et de distribution directe, Black Box voit sa série *Cobra* se placer en tête des ventes, forte de ses 16 600 tomes écoulés en 2016 (soit + 36 %). À ses côtés, la collection Leiji Matsumoto, écoulée à 80 % de son tirage, a fait plaisir. Si le manga représente 20 % de son activité, Black Box enregistre quand même des déceptions, comme le très bon *Monde de RAN* mais aussi *Amon*. Néanmoins, le directeur Alexandre Regreny est satisfait d'un secteur visant l'équilibre financier et reposant sur une solide base de 5 000 lecteurs fidèles.



DOKI-DOKI

De l'aveu de son directeur Arnaud Plumeri, Doki-Doki, qui a fêté ses 10 ans en 2016, a réalisé « l'une de ses meilleures années, donc les voyants sont au vert ». Malgré un timide démarrage pour *Hawkwood* et *Les Six Destinées*, plusieurs bonnes nouvelles arrivent pour reprendre le flambeau d'un catalogue abandonné par sa série phare *Sun-Ken Rock* (plus de 320 000 tomes vendus en 25 volumes) : « *The Rising of the Shield Hero* (réimprimé 2 fois) et *Dédale* (réimprimé 3 fois) y figurent. D'autres séries comme *Guren Five* et *Black Bullet* ont donné satisfaction. »



ANKAMA

Malgré des efforts et une grande diversité dans son offre, Ankama et sa directrice Elise Storme constatent toujours une certaine *frilosité* du public français vis-à-vis de ses auteurs. Si *Radiant* continue d'être la locomotive du catalogue avec 120 000 tomes écoulés et une publication au Japon, c'est en partie grâce à sa plus grande proximité graphique avec le style japonais (sans généralité). Ainsi, *Burning Tattoo*, malgré un « succès d'estime auprès de la presse et les lecteurs, ne rencontre pas autant de succès en termes de ventes ». En 2017, Ankama misera beaucoup sur son prochain *seinen*, *Double.me* (voir Mangathèque p. 70).



IDP

Détenteur des collections *Boy's Love* et *Hana*, IDP estime que « les ventes se maintiennent », et lâche un petit scoop : « Nous allons produire pour la première fois une collection qui a été réalisée avec des mangaka japonais. Le premier titre sortira fin juin, un shônen baptisé *Eggor*. »



ISAN MANGA

Centré sur le manga dit « de patrimoine », Isan a proposé trois titres en 2016 contre six en 2015. Pour autant, le fondateur Karim Talbi reste optimiste : « Nous avons vendu un peu plus de 5 500 livres cette année sur ces six titres. Nos ventes moyennes se trouvent autour de 800 exemplaires, ce qui est peu mais correct à notre échelle. ». Sans parler de surprise, *Takeru* (2000 en deux tomes) est une satisfaction. En revanche, *Le Disciple de Doraku* « peine à trouver son public » malgré de bonnes critiques dans la presse générale. Enfin, *Gwendoline* se signale surtout par de bonnes ventes en salon, signe d'une « solide base de lecteurs(trices) ».



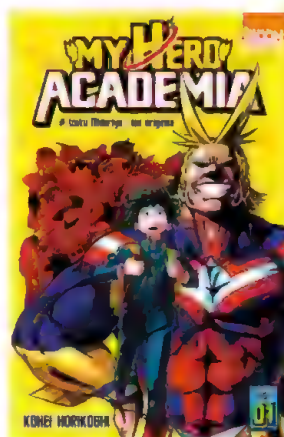
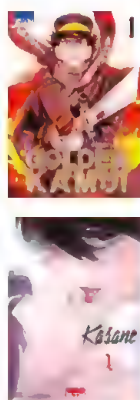
KANA

L'année 2016 marque inévitablement un tournant pour l'éditeur puisque le volet *Naruto* se ferme et que la maison fête ses 20 ans. Un virage bien négocié puisque l'éditeur enregistre une hausse de son chiffre d'affaires de 4,9 % et conserve sa place sur le podium des éditeurs. Pour son *shōnen* phare, Kana a lancé plusieurs opérations, enregistrant un bond de 38 % des ventes après des années plus compliquées et un tome 1 de *Naruto* qui est repassé devant les tomes 1 de *One Piece* et *Fairy Tail*. *Naruto* est d'ailleurs le seul des trois monstres ayant une croissance positive (+16,3 %). Les bonnes surprises Kana se nomment *Sky High Survival*, *Albator - Dimension Voyage*, *Au cœur de Fukushima* et *Telle que tu es*. Enfin, *Death Note*, pourtant une série finie, est en progression encore cette année (effet *Platinum End* ?). Dans le sens inverse, l'ovni *Levi's* a eu du mal à trouver son public, même si les chiffres ne sont pas catastrophiques.



KAZÉ

En 2016, Kaze Manga montre une hausse de 25 % de son chiffre d'affaires et une place dans le top 8 éditeurs. Une évolution qui s'explique « par le lancement des best-sellers *Yo-Kai Watch*, *Platinum End* et *Black Clover*, ainsi que *Takane & Hana* », selon le nouveau directeur éditorial Pierre Valls. Sans véritable raté, le catalogue profite aussi des licences porteuses comme *Blue Exorcist*, *Kuroko's Basket* et les nouvelles séries d'auteurs reconnus, comme *Bestiarius*.



KI-00N

Fondé en 2003, Ki-oon enregistre une année « absolument exceptionnelle » avec une 5^e place éditeur (9,5 % de part de marché) grâce notamment à son meilleur lancement historique, *My Hero Academia*. La série de Kohei Horikoshi trône ainsi la 6^e place de tout le marché, et vient gonfler un chiffre d'affaires passant de +15 % à +22 % pour l'éditeur. Ahmed Agne confirme « n'avoir jamais autant vendu de mangas en une année ». Le reste du catalogue est très satisfaisant avec *A Silent Voice*, *Relife* ou encore *Kasane* (9^e meilleur lancement) malgré un « créneau survival arrivant à saturation et étalé dans les catalogues éditeurs ». Le label Latitudes réalise un très bon score, avec *Underwater*, venant compenser la relative déception des ventes de *Golden Kamui* ou *Re/member*, et ce en dépit de bonnes critiques. Pour conclure sur une bonne note, l'aventure française avec *Outlaw Player* est une réussite, surfant sur une périodicité régulière, ce qui permet de conserver un lecteur concerné.



KOTOJI

Malgré un salon Japan Expo « absolument catastrophique, avec une perte sèche de plusieurs milliers d'euros » à cause d'un acte de vandalisme, Kotoji a fourni 10 mangas en 2016 (contre sept en 2015) avec réussite : *L'Équipe Z* (la grosse surprise, avec 3 200 tomes vendus), *Oldman* t.1 (2 100), *Dragon Axiom* t.1 (2 600), et un *Blood & Steel* qui se stabilise (1 500 ex./tome). Résultat confirmé par son fondateur Pierre Séry : « 6 348 livres vendus en plus que l'an passé, soit une progression de 156 % ».



KUROKAWA

Quatrième acteur français avec une part de marché de 10,1 % (+ 1,7 par rapport à 2015), Kurokawa a bien évidemment frappé fort avec *One-Punch Man*. L'éditeur peut surtout se reposer sur une collection solide de *middle-sellers* et de bons démarrages : *Drakengard* (25 000), *Red Eyes* (120 000), *Ippo* (30 000), *Vinland Saga* (30 000), *Real Account* tome 1 (9 000) ou encore les bonnes surprises *En Scène* (15 000 malgré une sortie en octobre) et *Anus Beauté* (6 700) dont la mission est ailleurs que dans les chiffres. Le *one-shot* d'été *Dragon's Crown* remplit sa mission de *travel book* avec 6 000 unités. Le bilan est moins reluisant pour *Ken-Ichi*, qui doit revoir sa périodicité.



LE LÉZARD NOIR

« 2016 a été bien meilleur que 2015, avec deux fois plus de livres vendus », précise Stéphane Duval, fondateur de la maison. Un bilan que l'on doit « à Chiisakobé et à la réorientation mûrement réfléchie du catalogue vers des titres un peu plus grand public, sans pour autant renier ce qui fait l'ADN du lézard ». D'autres œuvres ont aussi bien fonctionné, comme *Les Chroniques new-yorkaises* et *Ryuko*, « qui fait un super démarrage » en plus de recueillir les bonnes critiques. Content de ne pas avoir « de plantade » cette année, avec des tirages « réalistes », S. Duval est aussi satisfait de la tenue des titres de Kazuo Umezu, qui « se vendent correctement pour du patrimoine ». Enfin, Le Lézard récolte aussi les fruits d'un festival d'Angoulême qui lui a largement souri. Un beau motif d'espoir sur le long terme et des collaborations futures.



OTOTO/TAIFU

Créée en 2011 par Euphor, la maison Ototo continue de se faire une petite place dans le paysage de l'édition. 2016 fut une année « globalement bonne, avec une nette évolution de nos ventes », nous confirme Louis Baptiste Huchez, responsable éditoriale, et Guillaume Kapp, attaché de presse. Sans surprise, c'est la licence *Sword Art Online* qui « sert de moteur et permet de développer les collections shōnen/seinen ». À ce titre, *Gate* et *Re:Monster* ont réussi à trouver leur public avec des tomes 1 qui se sont écoulés à plus de 6 000 exemplaires. Chez Taifu, plus discret, les ventes demeurent stables depuis quelques années. L'éditeur juge que les « lecteurs de Yaoi sont plus regardants sur les nouveautés : ils recherchent notamment davantage de qualité avec des thèmes plus adultes et veulent découvrir de nouveaux auteurs. Notre choix qualitatif a entraîné un ralentissement de notre production par rapport à 2015. » Ainsi, *Given* a clairement tiré son épingle du jeu, l'éditeur précisant qu'au-delà de 3 000 unités vendues, « c'est une réussite pour un marché de niche comme le yaoi ».



PANINI

Égale à 2015, l'année 2016 se termine avec une progression en volume de + 3 % d'après le directeur de publication, Sébastien Dallain. Les bons élèves sont la réédition de *20th Century Boys*, qui fut « un grand succès, ainsi que *Heartbeats*, *Last game* mais aussi la nouvelle série de *Matsuri Hino* en deux tomes : *Shuriken & Pleats* ». A contrario, Panini espérait plus de *Mako*, l'ange de la mort et *Soul Keeper*.



PIKA

Le poids lourd Pika consolide sa 2^e place éditeur (20 % de part de marché) avec une « stabilisation des ventes » par rapport à 2015 qui était « une grosse année », nous confirme la directrice générale déléguée, Virginie Daudin-Clavaud. Depuis 2014, les ventes de Pika ont donc progressé de 15 %. Les titres phare sont bien sûr *L'Attaque des Titans*, *Fairy Tail* et leurs *spin-off*. Si *Akatsuki*, *Love and Lies* et *Stray Souls* se portent bien rayon shōnen, la branche seinen « déçoit » un peu : *Dolly Kill Kill* et *Green Worldz* étaient porteurs d'espoirs. La belle satisfaction, c'est *Dreamland*. La série enregistre 25 000 exemplaires vendus pour chacun des tomes 15 et 16, portant un total de 50 000 unités vendues.

Dans la case « mitigé », nous retrouvons *Born to be on air* de Hiroaki Samura. Largement saluée par la critique, la série ne compte qu'entre 3 000 et 4 000 adeptes.



SOLEIL/ DELCOURT-TONKAM

Année de leur fusion, 2016 offre une productivité moindre pour Delcourt/Tonkam mais le chiffre d'affaires respectif est comparable à 2015, précise Iker Bilbao, le responsable éditorial. Le lancement est réussi pour *DeadTube* et *Jojolon*. « *Food Wars* demeure la meilleure vente actuelle du label. Les autres séries JoJo's se tiennent très bien, tout comme *Testament of sister new devil*. Nous espérons mieux de *Love x Dilemma* et *Lovely Fridays*. » Enfin, la perle *Innocent* enregistre des chiffres encourageants.

Pour Soleil, après une année record par rapport à 2015 (+ 40 %), l'éditeur enregistre + 2 %, le groupe Delcourt (dans le top 8) annonçant un million de manga vendus. Un succès que l'on doit à *He is a beast!*, *Prison School*, *Arachnid*, *Teach me love* tout comme aux *Zelda*. « Au rayon des déceptions, nous espérons mieux pour *Choubi-Choubi*, *Abyss* ou *Liar Prince & Fake Girlfriend*. »

Ignoré du public, l'excellent *Dorohedoro* est « passé de 1 500 exemplaires/an (tous tomes confondus) en 2011-2013 à plus de 5 000 exemplaires sur 2014-2016. Ça représente une moyenne de 250 ex /an par volume. C'est suffisant pour amortir la série désormais. »

1. Le net regain de la sphère manga voit le seinen (+9 %) et le shōnen (+12 %, soit près de 60 % des ventes) gonfler leurs statistiques, là où le shōjo recule de 8 points.

Pour des raisons techniques, de planning ou de disponibilité, nous n'avons pu recueillir les informations vidéo de tous les éditeurs.

LE MEILLEUR DE LA POP CULTURE ASIATIQUE !

ÉMISSION / MAGAZINE

**nyūsu
show**

NYŪSU SHOW
DU LUNDI AU VENDREDI - 20H10

GAME SHOW

**UNBEATABLE
BANZUKE**

UNBEATABLE BANZUKE
DU LUNDI AU VENDREDI - 14H20

J-ONE®
POP CULTURE MANGA

J+1

En exclusivité sur

CANAL & **numericable**

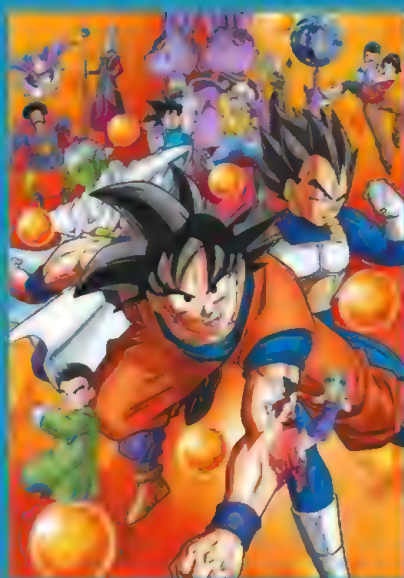


SIMULCAST

SIMULCAST, SVOD ET TÉLÉVISION

Qu'est-ce qu'on regarde en ce moment ? Entre *simulcasts*, sorties Netflix et diffusions TV, le paysage *anime* ne s'épuise jamais. Et si tout ne mérite pas qu'on s'y attarde, certaines séries valent le détour, même si on prend le train en marche. Pas de programme pour cette fois, cette rubrique a été rédigée avant les annonces des éditeurs français...

[Par Bruno De La Cruz]



DRAGON BALL SUPER

Diffusion : Toonami
Durée : 27 x 24 (sur 80 au Japon)
Studio : Toei Animation
Genre : action

>> Le retour de cette importante saga ne se fait pas sans heurts. Cette suite s'installe après l'arc Boo et reprend les événements des deux films *Battle of Gods* (2013) et *Résurrection de 'F'* (2015), avec un montage différent. Loin d'être brillant sur le plan technique et collectionnant les épisodes sans panache, le premier tiers de l'*anime* est sauvé par les participations de peintures du studio, comme les animateurs Naotoshi Shida ou Naotoki Tate. Par leur talent, ils entretiennent la flamme d'une production proposant de bonnes idées (les défaites répétées de Son Goku, la personnalité de Beerus) mais dont l'habillage à l'écran souffre face à la concurrence. Les arcs inédits sont attendus au tournant !

THE SEVEN DEADLY SINS: SIGNS OF HOLY WAR

Diffusion : Netflix
Durée : 4 x 25 min
Studio : A-1 Pictures
Genre : action, fantasy

>> Présentées à tort comme une saison 2 par Netflix, ces *signs of holy war* sont en fait des *specials* diffusés en août dernier à la TV japonaise. Ils permettent de faire le pont avec les événements à venir, à savoir l'arrivée des dix commandants ou la rencontre avec Escanor, le Lion du Pêché de l'Orgueil. Avec un ton assez léger et un penchant plus prononcé pour la comédie, cet *anime* est une bonne surprise. À noter que la production est assurée par Tokoro (*Les Ailes grises*), la production met en exergue



MISS KOBAYASHI'S DRAGON MAID

Diffusion : Crunchyroll
Durée : 12 x 24 min
Studio : Kyoto Animation
Genre : comédie, tranche de vie, fantasy

>> C'est la vraie bonne surprise de cette cuvée *anime*. Dotée d'une réalisation très soignée, jonchée de détails sur l'*acting* transpirant la minutie, cette production est marquée au fer rouge du savoir-faire et de la régularité *made in Kyoto Animation* (*Melancolie d'Haruhi Suzumiya*). Adaptation de l'œuvre originale de Coolkyoushinja, *Dragon Maid* est une comédie mettant en scène l'intégration de dragons (ou autres espèces) dans notre société. Que l'homme nourrisse (au sens moral) le dragon ou l'inverse, la série de Yasuhiro Takemoto (*Full Metal Panic!*) distribue avec finesse un humour noir ravageur, sens de la démesure, bonnets D, autodérision et messages de tolérance. Miam !



ANIME TAMAGO

>> Anciennement Anime Mirai, ce projet lancé en 2010 permet à des productions d'être soutenues par le gouvernement japonais. Ce véritable tremplin pour les jeunes animateurs a donné vie à des séries telles que *Little Witch Academia* ou *Death Parade*. Cette année, on retrouve quatre dossiers : *Zunda Horizon*, où quand une fille peut créer des *mochi* en tirant une flèche, par le réalisateur Hiroshi Takeuchi (animateur sur *Cowboy Bebop*) et le trio WAO Corporation, Studio Live et SSS-Studio, *Red Ash - Gearworld-* (4°C), réalisé en 3D CGI et qui suit le parcours d'un robot voulant devenir plus humain, par Yuta Sano (story-board 3^e film *Berserk*). *Genbanojō* (Nippon Animation), une histoire générationnelle onirique et fantastique signée Takumi Doyama (*Charmy Shima no Bōken* (Comet)) où quand des œufs donnent vie à tout, par Shin Misawa (OAV *Fire Emblem*).





GRAVITY RUSH THE ANIMATION - OVERTURE -

Diffusion : YouTube

Durée : 19 min env.

Studio : Khara

Genre : action

>> Passée un peu inaperçue depuis sa diffusion en ligne fin 2016 sur YouTube, *Gravity Rush The Animation - Overture* est pourtant une sympathique mini-série. Composée de courts segments de 8 et 11 minutes, elle fait la passerelle entre le premier opus des aventures de l'héroïne Katane. Avec une animation type *cell-shading* produite par le studio Khara (*Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone*), un story-board de Trigger et la participation du *mecha designer* Shigeto Koyama, le résultat fait honneur à l'esprit du jeu, gravitant entre direction artistique soignée et vivifiantes phases de combat.



SPACE BATTLESHIP YAMATO 2202 : AI NO SENSHITACHI

Diffusion : -

Durée : -

Studio : Xebec

Genre : aventure, géopolitique, S.F.

>> Aussi connue sous le nom *Star Blazers*, la saga *Space Battleship Yamato* a été créée par le studio Xebec et a connu un grand succès en 1974 et 1975. Elle a été relancée en 2002, avec une nouvelle série de 26 épisodes, dont le premier est arrivé au Japon le 25 février, suivi de la deuxième série de 26 épisodes en 2007. La troisième série, composée de 26 épisodes, dont le premier est arrivé au Japon le 25 février, est la dernière. Elle est produite par Xebec, avec un scénario de Harutoshi Fukui (le film *Escaflowne*) au *chara design*, qui dirige la barque chez Xebec (*10-Love Ru, Keijo*). Les douze premières minutes, légalement disponibles sur le site de l'*anime*, annoncent une vraie qualité, avec une belle puissance sonore en dépit d'une utilisation numérique plutôt moyenne.



THE DRAGON DENTIST

Diffusion : Dybex

Durée : 2 x 45 min

Studio : Khara

Genre : fantasy, aventure

>> *The Dragon Dentist* était à l'origine un superbe court segment faisant partie du programme Japan Animator Expo avant de se transformer en deux métrages de 45 minutes. Il est donc logique de retrouver le studio Khara à la production de cette histoire racontant la mission d'une dentiste devant s'occuper des canines d'un dragon, jusqu'à ce qu'un soldat surgisse de la bête. Côté staff, c'est Kazuya Tsurumaki (*FLCL, Gurren Lagann*) qui est à la direction, avec Shuichi Iseko (*Space Dandy*) au *chara design*. Otaro Maijo, auteur du court d'origine, va diriger la production. La série sera distribuée en France par Dybex.



LITTLE WITCH ACADEMIA

Diffusion : -

Durée : 24 x 24 min

Studio : Trigger

Genre : fantasy

>> L'un des meilleurs projets *anime* des 10 dernières années revient pour une véritable série TV. Soutenu par une importante *fanbase* et le financement participatif, le studio Trigger a pu donner vie à 25 épisodes pour laisser toute la magie du monde magique de *Little Witch Academia*. Les animateurs virtuoses Hiroyuki Imaishi ou Takafumi Hori sont de la partie pour contribuer à une série qui soit distillée des idées excentriques. Une définition du génie à voir si l'on aime, de près ou de loin, l'animation.

© 2017 Trigger / Yoshinori Yano / Little Witch Academia Production Committee
© Otaro Maijo, nihon animator mihonichi LLP / NHK, NEP, Dwango, Khara

© K. Horiuchi / Shueisha, My Hero Academia Project



MY HERO ACADEMIA SAISON 2

Diffusion : ADN (à partir du 1^{er} avril)

Durée : 12 x 25 min

Studio : Bones

Genre : action

>> Le studio Bones continue de remplir un planning déjà bien riche (*reboot* d'*Ikkyū-san* d'après le manga de Kōji Takahashi) se fera en deux temps. D'abord le 25 mars avec un épisode spécial résumant les événements de la première saison, puis avec la suite le 1^{er} avril. Kenji Nagasaki (*My Hero Academia*), Yoshihiko Umakoshi (*Casshern Sins*) à l'animation reviennent pour s'attaquer au Festival de sport de Yuhei et intégrer les nouveaux personnages, comme Endeavor. Patient, Bones joue la carte de la qualité. C'est donc parti pour durer. Notez par ailleurs que deux OAV ont été produites.



SCUM'S WISH

Diffusion :

Amazon Prime Video (19 janvier 2017)

Durée : 12 x 22 min

Studio : Lerche

Genre : romance

>> Adaptation du *seinen* de Mengo Yokoyari publié dans le *Big Gangan* (Square Enix) depuis 2012 mais inédit en France, *Scum's Wish* – ou *Kuzu no Honkai* en version originale – est une œuvre narrant la drôle de relation amoureuse entre Mugi et Yasuraoka. Problème, si ces deux lycéens apparaissent aux yeux de leurs camarades comme le couple parfait, ils aiment en réalité quelqu'un d'autre, se réduisant réciproquement au rôle de substituts. On apprécie la délicatesse de la réalisation, progressive, jamais ennuyante, et assez mature. Une approche que l'on doit à Masaomi Andō (*White Album 2*) et au jeune studio Lerche (2011), qui avait montré une certaine qualité sur l'adaptation anime de *Personna 4*.



BORUTO : NARUTO NEXT GENERATIONS

Diffusion :

ADN (à partir du 5 avril)

Durée : NC

Studio : Pierrot

Genre : action

>> Réalisée par Noriyuki Abe (*Les Chroniques d'Arslan*) et Hiroyuki Yamashita (excellent animateur, réalisateur du film *Boruto*), *Boruto* aura la particularité d'avoir une trame différente du manga. Pareille entreprise a de quoi nous rendre curieux, d'autant que Kishimoto n'est pas crédité au script, remplacé par Makoto Uezo (*Scum's Wish*), sous la supervision d'Ukyō Kodachi, scénariste du manga. Le réalisateur a indiqué que l'histoire commencerait avant les événements du film, quand le trio Boruto/Sarada/Mitsuki entre à l'académie. Point fort : le duo Tetsuya Nishio/Hirofumi Suzuki, directeur d'animation et *chara-designer*, demeure dans le staff, peut-être accompagné de l'animateur Norio Matsumoto.



L'ATTAQUE DES TITANS SAISON 2

Diffusion : -

Durée : -

Studio : Wit Studio

Genre : action

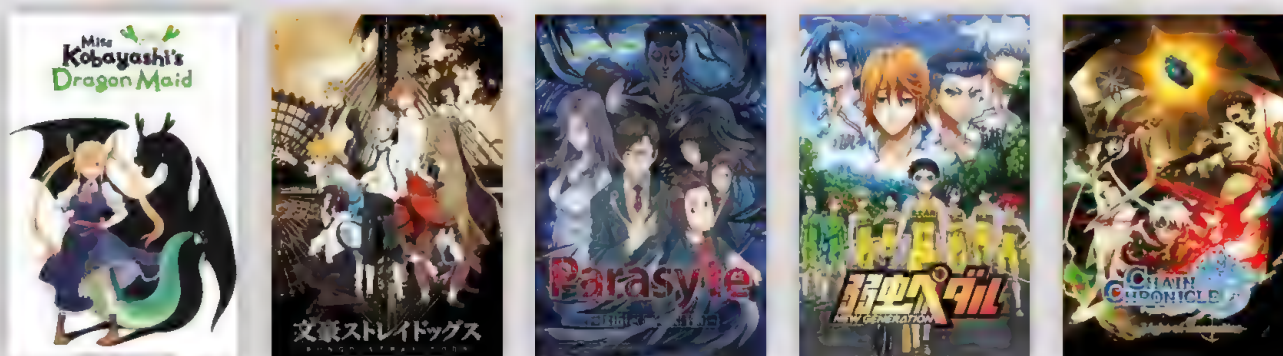
>> Après une riche et éprouvante saison 1 (malgré des regrets avoués par la production elle-même), le studio WIT remet le couvert avec la suite des aventures d'Eren Jager. Vu le temps de production, le format devrait être le même (25 épisodes) et s'attaquera au 4^e arc de la saga après la capture du titan Annie (on n'ira pas plus loin, pour ne pas spoiler les non-lecteurs du manga !). Soucieux de promouvoir des nouveaux talents, WIT a engagé Ukyō Kodachi (scénariste de *Scum's Wish*) et Tetsuya Nishio (animateur sur *Guilty Crown*), sous l'œil bienveillant de l'émérite Tetsurō Araki. Les premières images semblent en tout cas indiquer que la qualité technique reste intacte. L'attente est finie.



30 NOUVELLES SÉRIES EN SIMULCAST CHAQUE SAISON



400 TITRES AU CATALOGUE, PLUS DE 4 000 ÉPISODES EN VOSTFR



VOS ANIMÉS PARTOUT AVEC VOUS

Disponible sur App Store Google play

PASSEZ EN PREMIUM !

SIMULCAST EN H+1 JUSQU'À 1080P AUCUNE PUB

TESTEZ 14 JOURS GRATUITS

AUSSI DISPONIBLE SUR





As the Gods Will © D. R.

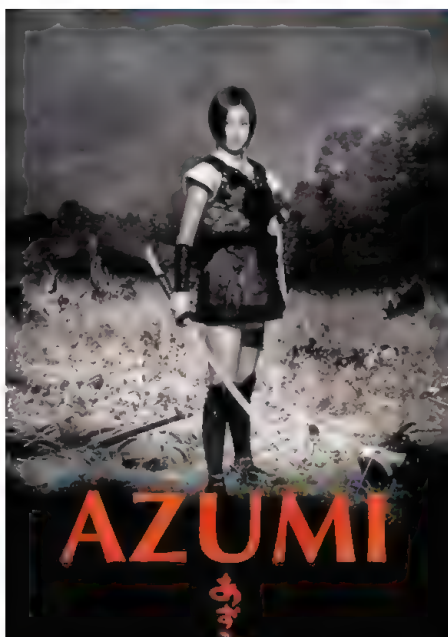
LES ADAPTATIONS LIVE au JAPON

FILMS DÉRISOIRES

[PAR VICTOR LOPEZ]

Pas une semaine ne passe sans l'annonce d'une nouvelle adaptation de manga au cinéma au Japon : le passage en prises de vue réelles semble être devenu une formalité. Pourtant, malgré un succès au box-office rarement démenti, rares sont les adaptations réellement convaincantes.

Retour sur l'origine d'un phénomène qui domine l'industrie cinématographique nippone.



« LES BLOCKBUSTERS QUI S'EN TIRENT LE MIEUX SONT CEUX QUI SE PERMETTENT DE TRAHIR L'ŒUVRE ORIGINALE »



La prolifération des adaptations de manga est un phénomène récent, qui prend sa source dans les mutations du cinéma japonais au milieu des années 2000. Jusqu'aux années 1970, le système des studios connaît un âge d'or et la production est bien rodée : acteurs, techniciens, scénaristes et réalisateurs sont sous contrat. Chaque grande société est spécialiste d'un genre : drames sentimentaux pour Shochiku, films d'action pour Nikkatsu, d'époque pour Tôho, de fantômes pour Shintôhō, etc. Dans ce contexte, il est inutile d'aller puiser l'inspiration dans la bande dessinée. Mais dès les années 1970, des titres culte sont adaptés, comme la saga des *Baby Cart* et de *Lady Snowblood* d'après Kazuo Koike. Les studios connaissent une crise, due à la concurrence de la télévision et le *seinen* et le *gekiga*, qui bousculent les codes du manga en visant un public adulte, semblent être une bonne source d'inspiration pour ramener les spectateurs en salle.

Mais ces deux sagas vont rester des phénomènes isolés, et plus marquer leur genre cinématographique, le *chanbara* (film de sabre), que leur média d'origine, le manga, dont les adaptations se cristallisent dans le domaine de l'animation. Dans le même temps, émerge des années 1980 et 1990 une génération de réalisateurs nourrie aux mangas. Parmi eux, Takashi Miike, dont le parcours est symptomatique de l'absorption de la contre-culture par la production *mainstream*, et donne une des clés de la domination actuelle des adaptations de mangas.

Les petits Miike

En 2001, quand il adapte *Ichi the Killer* de Hideo Yamamoto, Takashi Miike est un cinéaste culte, dont le nom est entouré d'un parfum de scandale grâce à une œuvre radicale et sans concession. Son adaptation fait encore honneur à son image du roi de l'underground. Quinze ans plus tard, le réalisateur est devenu un

technicien docile, à qui les grands studios confient leurs franchises inspirées de mangas les plus onéreuses. Juste après les sorties de *Terra Formars* et *As The Gods Will*, il prépare *L'Habitant de l'infini* et *JoJo's Bizarre Adventure*, qui font suite à une très longue liste d'adaptations allant de séries pour enfants (*Ninja Kids*) à la saga des *Crows Zero* en 2007. C'est d'ailleurs à cette date que l'on peut percevoir le glissement dans sa carrière comme dans l'industrie du cinéma japonais.

Depuis quelques années, de nombreuses franchises ont marché en jouant sur un marketing séduisant la jeunesse : du *chanbara* coloré d'*Azumi* (2003) de Ryûhei Kitamura au post-apo' anxiogène de *Dragon Head* (2003), en passant par le décomplexé *Cutie Honey* (2004) de Hideaki Anno, au sensible *Nana* (2005) de Kentarô Ohtani, jusqu'au rouleau compresseur *Death Note* (2006) de Shûsuke Kaneko. Tous les genres y passent tant le succès est inespéré : le manga est *bankable* et il suffit aux producteurs de miser sur un titre déjà connu, un casting d'idols facilement identifiable et de jouer la sécurité pour toucher le jackpot.

En 2007 donc, alors que Takashi Miike est reconnu à l'international comme le maître du *gore*, il connaît son plus gros succès au Japon avec sa version du manga de Hiroshi Takahashi, *Crows Zero*, relatant la lutte de lycéens pour le contrôle de leur établissement. C'est techniquement parfait, les chorégraphies sont belles et la direction artistique soignée... mais difficile de reconnaître la patte du réalisateur d'*Audition* dans ce film impersonnel. Et c'est le cas pour toutes les adaptations de mangas de Miike : l'inventivité du cinéaste



Crows Zero © Tristone Entertainment Inc.
Death Note: L Changes The World © 2008 "L" FILMS PARTNERS © 2008 "L" PILOT PRODUCE
Himizu © Splendid Film GmbH



est en berne, entièrement au service du matériel d'origine. En 2015, il explique à propos de *Terra Formars*¹ : « Si je vais voir un producteur en lui disant que je veux faire un film avec des gens qui se battent contre des cafards géants sur Mars, il va se demander si je suis fou. Les studios évitent tout risque dans leurs films. Mais ce n'est pas le cas dans les mangas : ils font ce que les gens qui font des films veulent faire, mais qu'il est impossible de réaliser aujourd'hui. Il faut donc adapter un manga, qui a déjà prouvé que le concept pouvait être un hit. »

Semper Fidelis

Seul le succès d'une franchise peut convaincre les producteurs de miser sur un projet, dont la *fanbase* permet les investissements nécessaires pour produire un film. Sauf que si aucun risque n'est pris dans la mise en chantier d'un projet, ce n'est pas dans sa production que les choses vont s'arranger : les cinéastes sont tenus par un cahier des charges proportionnel à la popularité du manga adapté. Miike est symptomatique de nombreux artistes obligés d'accepter des commandes pour travailler. Qui peut par exemple reconnaître le réalisateur de *Ring* ou de *Dark Water*, Hideo Nakata, derrière le *spin-off* de *Death Note* : *L Changes The World* ; ou bien le cinéma punk et engagé de Sono Sion dans *Shinjuku Swan* ? Sans le renier, ce dernier explique qu'il ne considère pas le film comme son œuvre, n'en signant que la mise en scène : sur *Shinjuku Swan 2*, il n'avait pas même le droit de choisir les angles de caméra. Le seul intérêt pour un réalisateur est alors de travailler sur des budgets confortables : ceux alloués aux adaptations de manga étant les plus importants du cinéma japonais. On comprend alors que

certains réalisateurs se spécialisent au point de construire toute leur carrière dans cet univers, comme Shinsuke Sato (les films *Gantz live*, *I Am Hero*, et le prochain *Death Note*).

Obnubilés par la séduction des fans, les studios livrent l'adaptation qui déstabilisera le moins possible le lecteur déjà conquis, prompt à plonger dans trois écueils : la fidélité aveugle, l'édulcoration des thèmes et la platitude visuelle. L'adaptation cinématographique de *Nana* retranscrit par exemple partiellement les enjeux du manga, aseptisant certaines intrigues et perdant en profondeur ce qu'elle gagne en audience potentielle. Les films *Death Note* oublient que ce qui marche sur papier ne passe pas toujours tel quel au cinéma : un dieu de la mort mangeur de pomme et un adolescent détective de génie se gavant de friandises ne gêneront pas la lecture d'un manga, mais c'est autre chose d'accepter ces éléments dans un film live. Et pour draguer les spectateurs habitués aux *drama*, beaucoup d'adaptations calquent leurs ambitions visuelles sur les productions télé : que dire de la photographie de *L'Attaque des Titans* de Shinji Higushi, si ce n'est que sa platitude empêche de se projeter et de donner corps à la noirceur de l'univers de l'œuvre originale ?

Des auteurs de mangas aux films d'auteur

Les blockbusters qui s'en tirent le mieux sont ceux qui se permettent de trahir l'œuvre originale. La trilogie *Kenshin* de Keishi Otomo n'est vraiment saisissante que quand elle s'échappe des conventions du manga pour embrasser complètement

les codes du *chanbara* moderne. L'adaptation d'*Ashita No Joe* n'est jamais aussi puissante que quand elle emprunte plus au cinéma qu'au manga, comme lors du long combat entre Rikiichi et Joe, qui reprend des plans de *Raging Bull* de Martin Scorsese. La saga *20th Century Boys* de Yukihiro Tsutsumi n'est digeste que grâce aux coupes scénaristiques permettant de condenser les 24 tomes de la fresque de Naoki Urasawa en trois films. La preuve que pour réussir une adaptation, il faut avant tout... adapter. D'un autre côté, certains cinéastes viennent nous rappeler que le manga et le cinéma sont avant tout des arts. Hirokazu Kore-eda, après avoir adapté le *seinen* de Yoshiie Goda avec *Air Doll*, a signé l'un de ses plus beaux films en travaillant avec la mangaka Yoshida Akimi sur *Notre petite sœur*. Son secret ? Un amour profond et personnel pour l'œuvre d'origine, et une réappropriation complète par le réalisateur du matériel, permise par l'auteure elle-même. On peut dire la même chose d'*Himizu* (2001) de Sono Sion : si le film prend pour point de départ le manga homonyme de Minoru Furuya, il acquiert une résonance particulière quand le cinéaste décide de délocaliser son intrigue à Fukushima, et de la tourner au milieu des débris laissés par la catastrophe de mars 2011. La preuve de la richesse et des possibilités infinies qu'offre le manga au cinéma, quand des auteurs passionnés et impliqués sont derrière. •

1. Source : Entretien de Virginie Séavy à Fantasia pour le site : www.electricsheepmagazine.co.uk/features/2016/08/12/as-the-gods-will-interview-with-takashi-miike-at-fantasia

Remerciements à Elias Campos



BATTLE ROYALE PÉDAGOGIE SANGLANTE

PUBLIC
AVERTI

[PAR PHILIPPE BUNEL]

Suite à son succès en 1999, le roman subversif *Battle Royale* de Koshun Takami est adapté en manga l'année suivante, ainsi qu'en long-métrage live distribué par Tôei. Réalisé par l'immense Kinji Fukasaku, le film est devenu culte dans le monde entier, un chef-d'œuvre sanglant aussi jouissif que dérangeant. Prêt pour une ultime leçon ?

Pour faire face à la recrudescence de l'absentéisme scolaire et de la violence juvénile, le Japon crée le jeu disciplinaire *Battle Royale*. Chaque année, une classe est conduite sur une île désaffectée où les élèves reçoivent un paquetage comprenant une arme. Ils sont ensuite contraints de s'entretuer jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. Cette année, c'est la classe de Shûya et de Noriko qui doit suivre ce sympathique programme scolaire s'étalant sur trois jours, et orchestré par leur professeur principal : Kitano !

Le style au service du récit

Alors que Koshun Takami accumule les points de vue dans son roman, Fukasaku se focalise sur Shûya, un élève discret entouré d'amis caractériels, un cliché qui facilite l'identification pour le public japonais. Ce procédé scénaristique permet

surtout au récit de se recentrer et de gagner en immersion. Ainsi, le spectateur accompagne les lycéens dans leur perte de repères, fasciné par l'in vraisemblance de la situation. Avec un tel concept, le film aurait pu tourner à la gentille blague bis, mais le réalisateur nous implique davantage via des personnages touchants et une mise en scène efficace, exposant avec maestria leur personnalité et leurs relations. Il alterne donc flashbacks et scénettes isolées afin de suivre au mieux le destin macabre de l'intégralité de la classe, des situations très diverses, qu'elles soient intimistes (un double suicide), poétiques (la mort d'une jeune fille entrecoupée par des intertitres) ou anthologiques (un groupe de copines s'entretue dans une scène magnifiquement chorégraphiée). Fukasaku est un habitué des films de genre excentriques (il a quand même

révolutionné le film de yakuza dans les années 1970), c'est pourquoi on ressent une certaine aisance dans la sophistication de ses plans et de ses personnages. Les deux jeunes volontaires rebelles, par exemple, sont des poncifs bien connus des *anime* et permettent de personnifier un mal au sein du groupe. On retrouve donc l'obsession du réalisateur pour les fortes têtes archétypales, le confirme la présence de Beat Takeshi en professeur. Le film joue d'ailleurs sur la dichotomie que représente l'humoriste vedette : alors qu'il amuse le quotidien des Japonais avec ses émissions (dans *Takeshi's Castle*, il envoyait également des participants dans des parcours déjantés pour en être le dernier obstacle), son image de réalisateur ultra-violent (Kitano) s'en trouve diamétralement opposée.

© 2000 - Toei Company

« FUKASAKU CRISTALLISE LA VIOLENCE AVEC DES TABLEAUX MACABRES AUSSI POIGNANTS QUE GRAPHIQUES »

Il apporte donc un peu plus de subtilité (et d'absurdité) avec ce rôle qui semble taillé sur mesure pour lui, rappelant sans cesse cette dualité entre espoir et désespérance. Contrairement à *Versus l'ultime guerrier*, film qui s'impose également en 2000 comme un *survival « manga live »* ultra-stylisé, *Battle Royale* n'est pas qu'un prétexte au défouloir. Dans une parfaite rythmique, Fukasaku cristallise la violence avec des tableaux macabres aussi poignants que graphiques, sans jamais sombrer dans la gratuité.

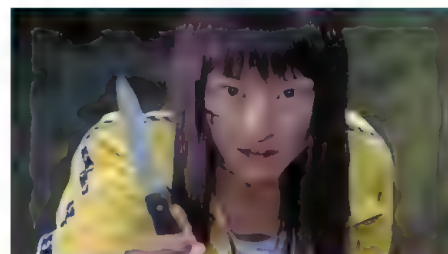
Leçon du jour : l'hyperbole

Si le contexte politique est explicite dans le livre, le film se contente d'exposer les grandes lignes qui ont conduit à promulguer la loi *Battle Royale*. Après une rapide explication sur la déchéance économique du pays, s'enchaînent trois premières scènes choquantes : une jeune fille ensanglantée sourit face caméra, Shûya découvre son père pendu en rentrant de chez lui et un professeur se fait poignarder par un élève. Le ton est donné, Fukasaku est sans concession ! Il porte un regard noir sur la société, basée sur la performance et l'élitisme, qui a engendré une jeunesse désenchantée ne souhaitant pas vivre dans cette traditionnelle servitude. On assiste donc à un véritable choc des générations, où la violence devient une forme majeure de communication. La classe est tel un microcosme où se reflètent les maux d'un pays, lui-même symbolisé par cette île aux règles extrê-

mes. En voulant s'enfuir, la jeunesse veut s'affranchir des barrières que les anciens se sont imposées (les Japonais ne prenant quasiment jamais le large pour quitter l'archipel dans les œuvres de fiction). Quant aux adultes, ils souhaitent modeler les élèves à leur image (Kitano voit en Noriko une pureté fantasmée alors que sa relation avec sa fille est désastreuse). Les temps ont changé, et chaque camp défend ses convictions dans un parfait chaos.

Une leçon intergénérationnelle

Le film est ambigu en ce qui concerne les jeunes et les adultes, se contentant surtout de mettre en exergue l'aberration d'un tel clivage grâce à l'exagération de la violence. Ce juste milieu s'explique par la synergie de talents de tout âge, des deux côtés de la caméra. Si le réalisateur souffle ses 70 bougies, c'est son fils Kenta qui écrit le scénario. Et il ne faut pas oublier que Kitano débute sa carrière de réalisateur en remplaçant Kinji Fukasaku sur *Violent Cop* en 1989 (et qu'il réalise le sublime *Sonatine* en hommage à Fukasaku). Enfin, les acteurs représentent un renouveau très apprécié chez les jeunes Japonais, et beaucoup deviendront populaires par la suite, notamment Tetsuya Fujiwara ou Masanobu Ando. Deux ans plus tard, Kinji Fukasaku décède en pleine production de la séquelle, *Requiem*, qui est finalement réalisée par son fils. Bien qu'ambitieux, ce second opus accumule les maladroites au point d'être véritablement gênant... •



Titre original : *Battle Royale*

Durée : 122 min (film)

Année de sortie : 2000

Auteur original :
Koushun Takami

Réalisation : Kinji Fukasaku

Musique : Masamichi Amano

Diffusion : Warner Bros.

Studio : Toei





Dragon Ball Evolution

LES ADAPTATIONS HORS JAPON LE MANGA PART EN LIVE !

[PAR PHILIPPE BUNEL]

Si les adaptations live de mangas abondent au Japon, certaines se révélant très surprenantes alors que d'autres n'étant que des transpositions en cosplay, qu'en est-il du reste du monde ? De Dragon Ball à Gundam en passant par City Hunter, de nombreux titres ont été portés à l'écran, souvent pour le pire, et parfois le meilleur.

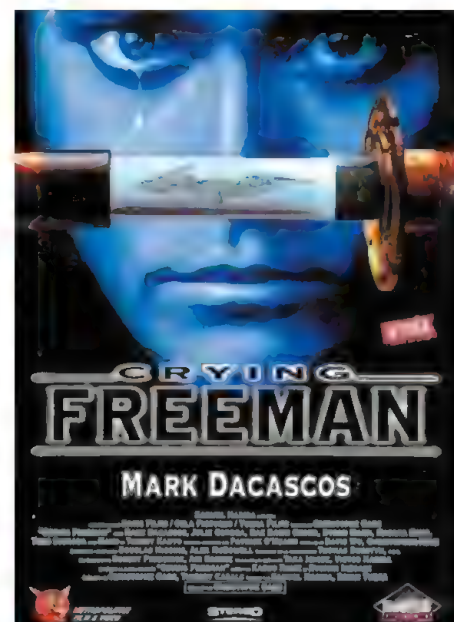
En Asie, le marché des séries live (drama) est extrêmement prolifique et peu coûteux. Adapter un manga n'est donc pas rare, surtout si ça permet de limiter les prises de risques. Dès lors, on retrouve des titres comme *Skip Beat* ou *Hayate the Combat Butler*, ainsi que le populaire *Hana Yori Dango*, adapté à Taïwan et en Corée du Sud, en plus du Japon. Même *City Hunter* a droit à sa série à succès en Corée, même s'il ne reste plus grand-chose du matériau originel, une récurrence pour les adaptations du manga de Tsukasa Hojo tant celle de Jackie Chan, Niki Larson (1993), est totalement hors sujet. Notre tireur d'élite n'utilise aucune arme, l'Austin Mini sert de déco d'intérieur et une séquence *Street Fighter* s'invite le temps d'un combat désopilant. Et bien que le héros ait besoin d'une armature absurde pour amortir le recul de son arme, c'est finalement avec *Mr Mumble* que nous retrouvons un minimum de fidélité. Cette sympathique adaptation non officielle n'est pas isolée puisque l'intéressante proposition qu'était *The Dragon from Russia* reprenait le manga *Crying Freeman* cinq ans avant Christophe Gans. À Hong Kong, les compétences martiales des acteurs

viennent donc compenser des budgets dérisoires, permettant également d'adapter des mangas improbables comme *Riki Oh*, donnant *Story of Ricky*, une histoire carcérale généreusement trash et mettant à mal la morale. Malheureusement, si les films sont aussi déroutants qu'intéressants, aucun n'est mémorable, même lorsque de grands réalisateurs s'attaquent à des séries phare comme *Coq de Combat* ou *Initial D*. Le développement de tels univers semble impossible en un seul film alors qu'il faut adapter le récit pour un public non japonais. C'est pourtant ce que réussit le craspec *Old Boy*, ou comment le Coréen Park Chan Wook transcende une œuvre au point d'en faire la meilleure adaptation de manga jamais réalisée.

Le massacre hollywoodien

Contrairement aux films en prises de vue réelles, un dessin, qu'il soit animé ou non, permet un recul nécessaire pour accepter certains scénarios abracadabrantesques, surtout que la stylisation à l'extrême de la mise en scène ou des designs ne nécessite pas de grands budgets. C'est le souci majeur du récent *Kite* de 2014, adaptation de

l'OAV hentai *Domination Nakite* de Yasuomi Umetsu, qui n'avait déjà rien d'une histoire révolutionnaire. On suspecte alors un film de *fanboy* à défaut d'être utile, le métrage fauché n'apportant rien de plus sinon un étalonnage jaunâtre et des acteurs insipides. Et c'est en réfléchissant à l'utilité



Dragon Ball Evolution © Twentieth Century Fox
Speed Racer © Warner Bros.
Edge of Tomorrow © Warner Bros.

« QU'ON LA REDOUTE OU PAS, CETTE VAGUE DU MANGA À HOLLYWOOD SE PRÉPARE »

d'une œuvre que l'on se remémore des souvenirs douloureux, notamment *Dragon Ball Evolution*, ou comment dénaturer un manga culte pour cibler une jeunesse que les producteurs pensent décérébrée et superficielle ! Une superproduction qui nous ferait regretter le film coréen non officiel (religieusement fidèle au manga malgré son budget de spectacle de kermesse) voire le burlesque taïwanais (qui ressort en vidéo pour l'occasion avec des effets numériques ajoutés). On peut dès lors parler de perversion d'un mythe lorsque le réalisateur James Wong trouve judicieux de rendre Tortue Géniale chevelu, rasé et aucunement pervers ! Un lissage hollywoodien repris dans l'adaptation du *manhwa* *Priest*, ou même dans celle d'*Old Boy* de Spike Lee. Javelliser pour mieux régner ? C'est indéniable, surtout quand le numérique s'en mêle ! Le démontre *Blood: The Last Vampire* de Chris Nahon, qui accumule les pires gerbes de sang de l'histoire du cinéma avec ses bulles d'hémoglobine. Et comment ne pas parler des séquences de *mecha* dignes d'une cinématique de PlayStation dans *Gundam G-Saviour* (2000) ? Le cas de ce film est d'autant plus désagréable qu'il s'inscrit dans l'Universal Century ! Et Sunrise d'ouvrir le bal au générique...

On peut tout de même se consoler avec des films plus modestes tels *Fist of the North Star* (*Hokuto no Ken*) et *Guyver*, des ratages sympathiques qui ont le mérite de nous amuser à défaut de nous énerver.

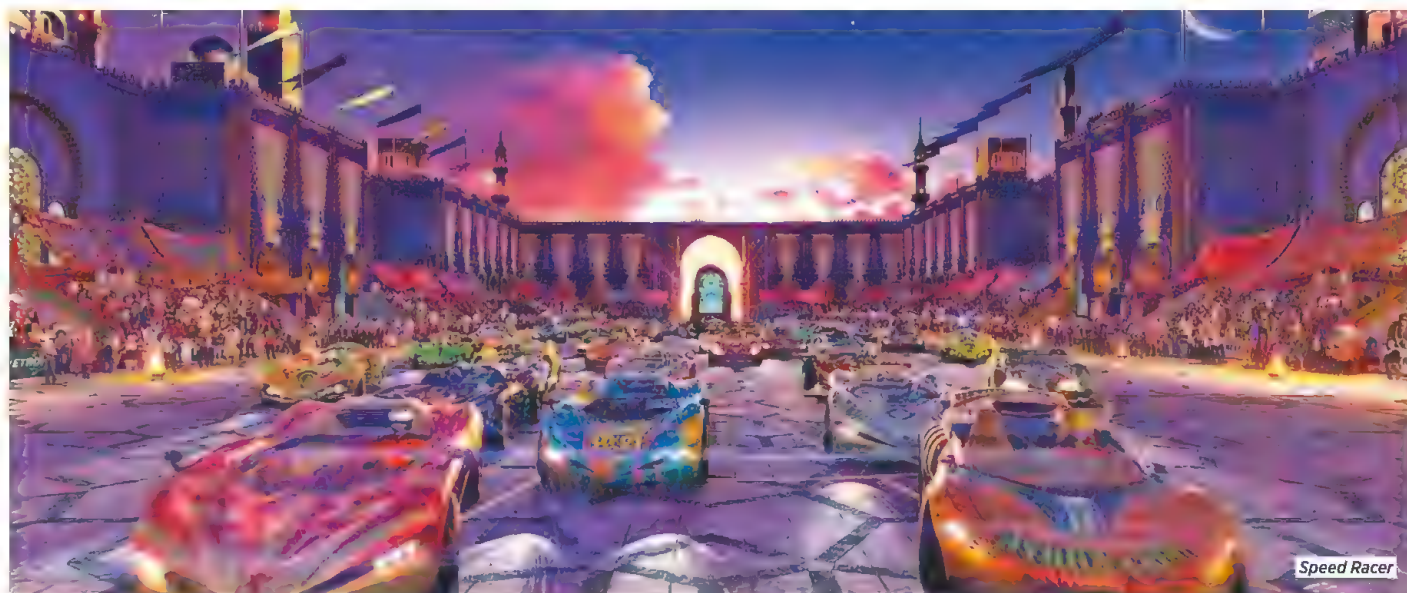


Edge of Tomorrow

L'espoir occidental ?

Dire qu'aucune adaptation occidentale de manga ne vaut le coup serait complètement faux ! Rien que dans l'Hexagone, le très bon *Quartier lointain* se veut aussi fidèle que personnel, l'histoire de Jirô Taniguchi étant très bien transposée en France. Aussi, n'oublions pas le gracieux *Lady Oscar* de 1979 où Jacques Demy s'amuse à briser les frontières en faisant jouer des acteurs anglais. On retrouve justement ce procédé dans le touchant *Crying Freeman* de Christophe Gans (1995). Mais c'est malheureusement Hollywood qui prévaut sur les tendances occidentales. Fort heureusement, certaines adaptations

récentes sortent du lot, notamment les excellents *Speed Racer* et *Edge of Tomorrow*. Si ces grosses productions étaient jusqu'alors isolées, elles risquent de devenir fréquentes avec la sortie de *Ghost in the Shell*. En effet, la promotion massive vise un large public afin de s'assurer un succès total. Et même si Paramount élude l'univers manga dans sa communication, le film devrait lancer une mode, confortée par les adaptations de *Gunnm* et de *Death Note*. La porte désormais ouverte, se glisseront *Akira*, *Robotech* voire *Saint Seiya*... Qu'on la redoute ou pas, cette vague du manga à Hollywood se prépare, anticipant sûrement un potentiel déclin des films de super-héros. •



Speed Racer



Kill Bill

QUAND HOLLYWOOD S'INSPIRE DE LA CULTURE POP JAPONAISE LA FORTERESSE CACHÉE

[PAR VICTOR LOPEZ]

Les sorties de *Ghost in the Shell* ou de *Power Rangers* viennent rappeler que la culture pop japonaise est bien implantée aux États-Unis et ne cesse d'inspirer Hollywood. Mais ces exemples récents, assumant pleinement leurs origines nippones, ne sont que la partie émergée de l'influence de la culture otaku sur Hollywood.

En 1980, *Kagemusha, l'ombre du guerrier* d'Akira Kurosawa se voit distribué à l'étranger grâce au coup de pouce de Francis Ford Coppola et George Lucas. Si l'immense cinéaste japonais peut remercier ses admirateurs américains, le réalisateur de *Star Wars* ne fait finalement que payer une dette à celui des *Sept Samourais*. Trois ans plus tôt, il a en effet largement emprunté la structure de son *space opera* à Kurosawa, et plus particulièrement à *La Forteresse cachée*. Sans la culture japonaise, *Un nouvel espoir* n'aurait pas été possible et l'histoire d'Hollywood aurait été bien différente. Il s'agit là d'un exemple parmi mille de l'influence directe du cinéma japonais sur Hollywood : Lucas est loin d'être le seul réalisateur des années 1970 et 1980 très fortement marqué par

le pays du Soleil-Levant. Ridley Scott n'a jamais caché sa fascination pour le Japon et montre dans *Blade Runner* un monde dominé par le productivisme nippon ; James Cameron, qui est marqué par la culture japonaise au point d'acheter les droits de *Gunnm* au début des années 2000 (le film, enfin en cours de production, sera finalement réalisé par Robert Rodriguez), rend hommage aux *mecha* dès 1986 et son *Aliens, le retour*... Mais ce sont surtout les réalisateurs des années 1990 et 2000, biberonnés aux mangas, jeux vidéo et anime, qui reflètent leur fascination dans leurs œuvres.

Les passeurs

James Cameron n'est en effet pas le seul à être bouleversé par le cyberpunk

japonais : quand l'adaptation de *Ghost in the Shell* par Mamoru Oshii arrive en Occident à la moitié des années 1990, elle marque durablement certains auteurs, déjà particulièrement réceptifs à la culture japonaise. Les Wachowski en reprennent dans *Matrix* (1999) des aspects entiers, aussi bien esthétiques que thématiques dans une avalanche de références qui rend accessible l'univers et les préoccupations de Masamune Shirow au plus grand nombre. Les cinéastes prouvent encore la sincérité de leur démarche avec l'adaptation de *Speed Racer* (2008), un vibrant hommage psychédélique hurlant son amour à l'œuvre pop de Tatsuo Yoshida de 1967. Le but des Wachowski est de faire le pont entre geek et otaku, en passant des idées de la culture

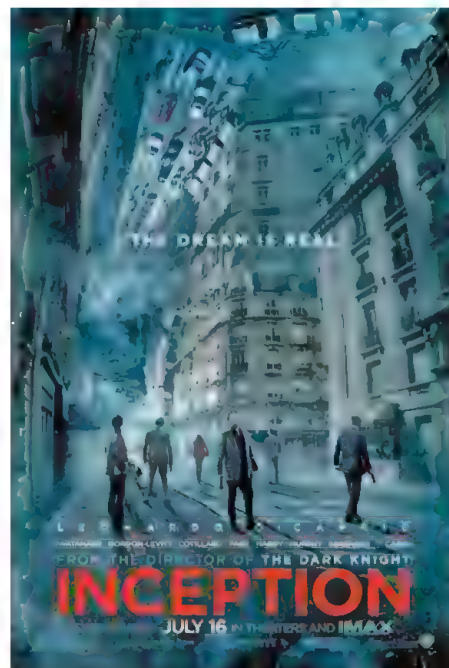
Matrix © 1999 - 2015, Warner Bros. Kill Bill Supercool Manga, Inc.

japonaise dans la culture américaine.

Ce rôle de passeur est aussi revendiqué par Quentin Tarantino, qui ne cesse de clamer sa passion pour le cinéma asiatique, et le prouve dans ses films à grand renfort de citations de ses œuvres favorites. *Kill Bill* (2003) est un jukebox référentiel où sont recyclées des images iconiques, à commencer par la scène finale du Volume 1, réminiscence flamboyante des combats dans la neige de *Lady Snowblood* (1973) de Toshiya Fujita. Qu'ils soient à la pointe du cinéma d'auteur arty comme Jim Jarmusch, qui livre une ode urbaine à la voie du samouraï dans le magnifique *Ghost Dog* (1999), ou champion d'un cinéma populaire comme Guillermo Del Toro, confrontant *mecha* (ou plutôt Jaeger) et *kaiju* dans *Pacific Rim* (2013), les réalisateurs occidentaux puisent une inspiration inédite dans une culture différente et construisent de passionnants dialogues.

Out Of The (Perfect) Blue

Ce sont parfois des cinéastes précis qui marquent Hollywood. De manière très claire, Darren Aronofsky cite *Perfect Blue* (1997) dans *Requiem for a dream* (2000), en reprenant tels quels deux plans du film de Satoshi Kon, voyant d'abord son héroïne plongée dans une baignoire, puis



a servi de matrice thématique à *Black Swan* (2011), dans la recherche d'identité de son héroïne

La preuve que la culture japonaise est si profondément ancrée en Occident est qu'elle infuse parfois des œuvres de manière quasi inconsciente, ou non

« LA CULTURE JAPONAISE EST SI PROFONDÉMENT ANCRÉE QU'ELLE INFUSE HOLLYWOOD DE MANIÈRE QUASI INCONSCIENTE »

la filmant hurlant à travers l'eau. Pour ceux qui n'y verraient qu'une coïncidence, le cinéaste américain enfonce le clou en déclarant sans ambiguïté que *Perfect Blue*

revendiquée. Si Aronofsky assume l'influence de Satoshi Kon sur ses films, on ne trouve pas de trace aussi évidente du legs que lui doit Christopher Nolan.



Et pourtant, il suffit de comparer les pitches d'*Inception* (2010) et de *Paprika* (2006) avec leurs rêves imbriqués dans d'autres rêves, pour y relever une certaine similitude. Le doute n'est plus permis quand le blockbuster américain reprend des idées et pans entiers du film d'animation, comme la scène de l'ascenseur qui ouvre sur différents niveaux de réalité

De même, quand on connaît *Battle Royale* (2000) et que l'on découvre *Hunger Games* (2012), on peut aussi se poser des questions sur ce que le film américain doit à l'œuvre japonaise. Impossible de penser que son auteure Suzanne Collins ignorait tout du roman de Koshun Takami, qui raconte exactement la même chose : des adolescents qui s'entretuent pour le spectacle dans un régime dictatorial.

À travers ces quelques exemples, revendiqués ou moins assumés, la pop culture japonaise façonne Hollywood qui a entamé un grand travail d'assimilation. Des dernières versions de *Godzilla* (qui bientôt se battra – de nouveau – avec l'un des symboles du gigantisme de la culture américaine : King Kong) à Disney et ses Nouveaux héros évoluant dans une ville au croisement de San Francisco et Tokyo, jusqu'aux futures adaptations de mangas, c'est vers une hybridation culturelle totale que va Hollywood dans sa récupération de la culture japonaise. Et l'on ne peut qu'être curieux de voir où cette fusion va nous mener. •



GHOST IN THE SHELL LE VIDE DANS LA COQUILLE

[PAR PHILIPPE BUNEL]

Lorsqu'une œuvre est adaptée ou que l'on propose un remake, il faut toujours se questionner sur la pertinence d'un tel exercice, surtout lorsqu'il faut plaire aux nombreux fans tout en ciblant un plus large public. C'est pourquoi le film *Ghost in the Shell* de Rupert Sanders avec Scarlett Johansson est sûrement aussi redouté qu'espéré.

Dans un futur proche où la cybernétique et le réseau ont pleinement immergé le monde, le Major est le premier être humain au corps entièrement cybernétisé, et aux capacités physiques hors norme. Depuis un an, cette femme cyborg amnésique fait partie de la Section 9 de la sécurité publique, spécialisée dans la haute criminalité cybernétique. Lorsqu'elle est confrontée à un terroriste extrêmement redouté, elle comprend que la société qui aurait sauvé son *ghost* lui a menti sur ses origines.

Copier-coller : le même déviant

Qu'apporte donc ce film ? Strictement rien ! En 1 h 46, Sanders se contente de narrer une histoire digne d'un film télé dramatique où seule la quête d'identité du Major est importante, bien que simplifiée à outrance. Au revoir réflexions théologiques, mythologiques ou

philosophiques qui faisaient le charme de la licence, au revoir le charisme du Major qui s'imposait comme une figure féminine forte ayant complètement assimilé le système pour en tirer avantage dans cette société machiste... La Section 9 est complètement survolée et les quelques créations originales du film sont malheureusement superficielles, comme l'histoire avec Juliette Binoche et le patron du consortium machiavélique, rappelant énormément le scénario de l'insipide remake de *Robocop*.

La plus grande déception est l'abus de références et la réutilisation de séquences issues des différents *anime*, nous obligeant au comparatif alors qu'on souhaitait une vraie adaptation. Si cela aurait pu flatter les fans, la surdose se révèle finalement très maladroite car ces références portent le film ! À la rigueur, toutes ces idées qui n'ont rien d'original pourraient facilement

tromper le spectateur lambda... Mais même lui ne jouira pas de l'impact qu'est censé laisser une œuvre aussi marquante au premier visionnage, la prise de risque étant inexistante. Sanders n'offre aucune vision personnelle et propose finalement le *fan film* le plus cher de l'histoire à défaut de faire un bel hommage...

Visuel artificiel

Enfin un véritable budget de série A pour une adaptation d'un manga culte ! C'est d'ailleurs le grand attrait du film. Graphiquement, le métrage s'en sort plutôt bien sans être novateur. Le *production design* en général se veut efficace (Dreamworks oblige) et très fidèle aux œuvres animées, que ce soit le bureau d'Aramaki, les vêtements du Major ou même la salle de réunion de la Section 9. Et si certains engins mécaniques sont merveilleux, on

© 2017 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.

« SANDERS PROPOSE LE FAN FILM LE PLUS CHER DE L'HISTOIRE, À DÉFAUT DE FAIRE UN BEL HOMMAGE... »

regrette le manque de textures réalistes dans certains plans où les CGI s'imposent sur les corps, notamment lorsque l'on voit les boyaux artificiels du Major, ou lorsque son visage est – trop facilement – ouvert. Les grandes cités futuristes qui s'imposent comme l'avenir potentiel de l'humanité sont une récurrence dans les œuvres cyberpunk. Sanders ne pouvait donc pas y déroger, et comme dans un jeu vidéo, il s'amuse à déplacer librement sa caméra dans cette immensité urbaine lustrée par d'imposantes publicités. Rien de nouveau donc, sinon ce besoin de mélanger les versions en proposant des quartiers délabrés, qui rappellent le Hong Kong des années 1990 dont Oshii s'était inspiré pour le premier film, et qui offrent une scission sociale intéressante pour dépeindre les laissés-pour-compte dans une telle ascension économique. Mais, alors qu'on s'attend à des scènes d'action extrêmement stylisées, on s'ennuie tant le « déjà-vu » commence à agacer, le film restant constamment dans l'ombre des *anime*, ce qui empêche à toute séquence d'être anthologique. Le jeu des acteurs est également discutable, bien qu'on ressente un véritable effort pour osciller entre l'émotion et la déshumanisation. Il est cependant très appréciable de voir que Takeshi Kitano a conservé son japonais, bien que lui non plus n'arrive pas à se démarquer dans cette accumulation de scènes mal imbriquées, qui ne prennent leur temps que lorsque Scarlett est en gros plan...

Réfléchir ? La prise de tête !

Parfois, il faut vulgariser certaines œuvres pour le grand public, mais à quel point ? Réduire *Ghost in the Shell* à cette simplicité narrative, c'est comme si les Wachowski avaient utilisé des dodos pour leur *Speed Racer* ! D'ailleurs, leur premier *Matrix* n'avait-il pas combiné à merveille un scénario torturé, de nombreuses références, un visuel détonant et un message universel ? Il est agaçant de voir que « grand public » est trop souvent synonyme d'action décérébrée et de quelques émotions évidentes. Le cyberpunk n'a jamais été un sous-genre facile d'accès tant il dénonce les maux de notre société de façon violente et ambiguë. Finalement, *Ghost in the Shell* montre combien Hollywood entretient une réflexion passive du spectateur, tout en lui faisant croire qu'il regarde une œuvre intelligente.

Entre Fast and Furious et Transformers

Ghost in the Shell, qui avait le potentiel pour jeter un pavé dans la piscine trop calme d'Hollywood, n'est finalement qu'une sympathique histoire de science-fiction qui se regarde à grand renfort de pop-corn et de soda. Si le film n'est pas tombé aussi bas que *Dragon Ball Evolution*, il a réussi à montrer combien il était possible de rendre primaires les œuvres les plus complexes... Un bel exercice de synthèse diront d'autres. Chacun sera libre de faire son propre choix tant le débat de l'adaptation est sans fin. •



EN BREF

Une accumulation de scènes des différents *anime* et une histoire simpliste au possible. Un « film » vain qui cartonnera sûrement au box-office.



Titre original : *Ghost in the Shell*

Durée : 106 min

Date de sortie : 29 mars 2017

Auteur original :
Masamune Shirow

Réalisation : Rupert Sanders

Musique :
Lorne Balfe, Clint Mansell

Studio : Dreamworks, Paramount

Diffusion : Paramount





LA BELLE ET LA BÊTE

DU NEUF AVEC DU VIEUX

[PAR GÉRSENDE BOLLUT]

Alors que le département animation des studios Disney connaît un regain de créativité depuis le début des années 2010 (de *Raiponce* à *Vaiana*, c'est un quasi-sans-faute), celui des « *live action* » emprunte une voie plus discutable de recyclage tous azimuts. Bilan provisoire.



EN BREF

Incapable de s'affranchir du film original, un « *live action* » bruyant, sans âme et artificiellement allongé, qui surfe surtout sur la nostalgie d'antan.



Titre original :

Beauty and the Beast

Origine : États-Unis

Durée : 130 min

Date de sortie : 22 mars 2017

Réalisation : Bill Condon

Musique : Alan Menken

Studio : Walt Disney Pictures

Distribution : The Walt Disney Company France

L'accession de Bob Iger à la tête de Disney à l'automne 2005, après le règne chahuté de Michael Eisner durant plus de deux décennies, devait marquer un tournant stratégique majeur dans la politique éditoriale du studio aux grandes oreilles. Outre le rachat lucratif de Pixar et des franchises Marvel et Lucasfilm, le nouveau président décidait de réorienter singulièrement la production des films en prises de vue réelles. Promu en 2010 à la tête du département, Sean Bailey se trouve ainsi chargé de remettre au goût du jour les classiques animés sous la forme de remake en « *live action* », manière de faire fructifier le catalogue du studio en titillant la fibre nostalgique des plus anciens et de le dépoussiérer aux yeux des plus jeunes. L'idée n'est pourtant pas nouvelle : en 1996, Glenn Close incarnait Cruella dans le sinistre remake *live* des *101 Dalmatiens*, suivi quatre ans plus tard de l'affligeant *102 Dalmatiens* embarquant Gérard Depardieu

dans le naufrage. À l'aube des années 2010, décision est prise de se donner les moyens de ses ambitions en confiant les « *live action* » à des réalisateurs de renom, aptes à imprimer leur patte dans des univers parfaitement identifiés. Ainsi Tim Burton signe-t-il en 2010 une adaptation (non un remake) d'*Alice au pays des merveilles*. Four artistique, mais succès public qui conforte le studio dans sa politique et initie une succession de productions inégales dont il convient toutefois de saluer l'audace. Soit le très fade *L'Apprenti Sorcier* en 2010, avec Nicolas Cage (clin d'œil au segment iconique de *Fantasia*), l'éblouissant *Maléfique* en 2014 avec Angelina Jolie (préquelle de *La Belle au bois dormant*), le féérique *Cendrillon* en 2015 signé Kenneth Branagh (remake fidèle du film homonyme) et, coup sur coup l'année dernière, le gentiment effrayant *Livre de la Jungle* signé Jon Favreau, et l'étonnant *Peter et Elliott le Dragon* avec Robert Redford, très libre relecture d'un « petit »



© Walt Disney Pictures



classique des années 1970. Deux films diamétralement opposés dans leur démarche, qui trahit une politique schizophrène du studio : d'un côté, un remake plutôt fidèle de l'ultime classique initié par Walt Disney, au point d'y glisser les chansons emblématiques alors même que la tonalité délibérément plus sombre ne s'y prête guère ; de l'autre, une comédie inoffensive qui s'éloigne tant du film original que seuls subsistent le titre et le concept-même du dragon. Une stratégie déroutante tiraillée entre des approches incompatibles, tour à tour table rase du passé, volonté d'enrichir l'univers, ou remakes fidèles. Parmi ces différentes options, quel est donc le choix de *La Belle et la Bête* ?

L'ART DU RECYCLAGE

N'y allons pas par quatre chemins : pour les inconditionnels du classique de 1991, l'adaptation *live* proposée 26 ans plus tard ne présente aucun intérêt. Décors, costumes, intrigue, personnages, chansons : tout est reproduit à l'identique, avec un respect qui confine à l'idolâtrie. Certes, il y a bien des tentatives d'émancipation, à commencer par des chansons inédites (mais l'abandon inexplicable du titre *Humain à nouveau*, proposé dans la version intégrale du film original exploitée en 2002), une évolution saugrenue de LeFou, le faire-valoir de Gaston, ainsi qu'un rapide détour par Paris. Des différences mineures au regard du décalque pur que constitue ce « *live action* » dans lequel la belle Emma Watson, noyée sous un déluge d'effets numériques, peine à exister. Pire : délayé sur plus de deux heures (soit près de trois quart d'heure supplémentaires par rapport au classique animé), le film est surtout prétexte à rallonger plus que de raison chaque chanson. Ainsi, l'euphorisant *C'est la fête* se conclut dans un brouhaha assourdissant,

tandis que la chanson-titre *Histoire éternelle*, saluée en son temps du Golden Globe et de l'Oscar de la meilleure chanson originale, ne dégage aucune émotion. Même s'il souffre de longueurs et d'une mise en scène quelconque (ce qui n'a rien d'étonnant au vu du réalisateur, Bill Condon, responsable des deux ultimes volets de *Twilight*), le film n'est certes

« Jugé à l'aune de son glorieux modèle, ce « *live action* » fait piètre figure »

pas indigne et peut séduire les jeunes générations qui ne connaissent pas le classique de 1991. Mais, inévitablement jugé à l'aune de son glorieux modèle, ce « *live action* » fait piètre figure d'autant que, de Cocteau à Gans, d'autres auteurs ont su par ailleurs revisiter le conte avec bien plus d'audace, de grâce et de talent. •

ET APRÈS ?

Disney ne compte pas s'arrêter en si bon chemin. État des lieux non exhaustif de classiques animés en cours de recyclage « *live action* ».

- Après avoir signé l'inspiré *Miss Peregrine et les enfants particuliers*, Tim Burton planche sur une adaptation *live* de *Dumbo*, dans laquelle est pressentie Eva Green. Scénario de Ehren Kruger, l'auteur de *Transformers*.
- Immortalisé par le segment *Nuit sur le Mont Chauve* de *Fantasia*, l'infamé Chernabog bénéficiera de son propre film, annoncé comme un conte noir fantastique. Aux manettes, les auteurs de la bonne surprise *Dracula Untold*.
- Petit classique mésestimé, *Merlin l'enchanteur*

s'apprête à passer entre les mains de Bryan Cogman, scénariste de la série *Game of Thrones*, et Brigham Taylor, producteur du premier volet de *Pirates des Caraïbes*. Sacré pedigree.

• Déjà vedette de six *spin-off* en 3D, *La Fée Clochette* s'intéressera au passé de l'indispensable alliée de Peter Pan. Si le nom du réalisateur n'est pas encore connu, on sait déjà que la fée sera incarnée par Reese Witherspoon.

• Jon Favreau, réalisateur d'*Iron Man* et du *Livre de la Jungle* (version 2016), est chargé d'adapter *Le Roi lion*, l'un des succès majeurs du studio. Donald Glover incarnera Simba et James Earl Jones reprendra son rôle de Mufasa.



BABY BOSS

BÉBÉ MODE D'EMPLOI

[PAR CÉCILE BOLLUT]

Entre l'improbable résurrection d'une licence danoise de poupées hirsutes (*Les Trolls*), le *spin-off* dispensable de *Madagascar* avec les pingouins timbrés, et une saga *Kung Fu Panda* qui commence hélas à s'essouffler, DreamWorks semble en mal d'inspiration ces dernières années. Et si *Baby Boss* inversait enfin durablement la tendance ?



EN BREF

Le premier DreamWorks de 2017 (avant *Captain Underpants* en octobre) s'impose comme une bonne surprise qui montre que le studio n'est pas né de la dernière pluie.



Titre original : *The Boss Baby*

Origine : États-Unis

Durée : 98 min

Date de sortie : 29/03/2017

Réalisation : Tom McGrath

Scénario : Michael McCullers

Musique :

Alan Silvestri, Hans Zimmer

Studio : DreamWorks Animation

Distribution : 20th Century Fox

Il n'est pas toujours judicieux de se fier aux bandes-annonces. Certaines promettent monts et merveilles, avec à l'arrivée le risque de causer une déception inversement proportionnelle à l'espoir suscité ; d'autres en dévoilent beaucoup trop, jusqu'aux seules vraies trouvailles du film ; d'autres encore ne sont guère engageantes et peuvent détourner un public qui, au final, n'aurait sans doute pas boudé son plaisir. Il en va ainsi de la vidéo promotionnelle de *Baby Boss*, exaspérante de bonne humeur forcée et de gags éculés soulignant le moment où il est prié de rire, alors que le dernier-né des studios DreamWorks est en définitive une belle surprise. Avant de livrer plus avant nos impressions sur le film, rappelons que, de Maggie Simpson à Baby Herman, en passant par Stewie Griffin, les Muppet Babies ou les Razmoket, l'animation n'a pas attendu 2017 pour mettre à l'honneur les nourrissons. À l'automne dernier, Warner se fendait même d'un hystérique *Cigognes & Compagnie* qui poussait à l'extrême la fable bien connue prétendant que les bébés sont livrés par des cigognes. Ressort comique inépuisable par sa faculté à accumuler les bêtises, à s'émerveiller de tout et de rien, et à susciter en retour un sourire béat



chez les adultes, le bébé symbolise l'innocence, du moins selon Jean-Jacques Rousseau qui estimait que « l'homme naît naturellement bon, c'est la société qui le corrompt ». Transgresser cette image de pureté, tel est le postulat du nouveau film estampillé DreamWorks qui précipite l'âme d'un capitaliste dans le corps d'un nouveau-né. Situons le décor : un fils unique savoure pleinement chaque instant passé avec ses parents débordant d'affection (le prologue virtuose constitue un court-métrage à part entière, au même titre que l'ouverture mémorable de *Là-Haut*). Jusqu'au jour où débarque un petit frère vêtu d'un costume et d'un attaché-case, ce qui ne semble guère émouvoir les heureux parents – pas même la livraison par une société privée. Les garçons vont alors se livrer une



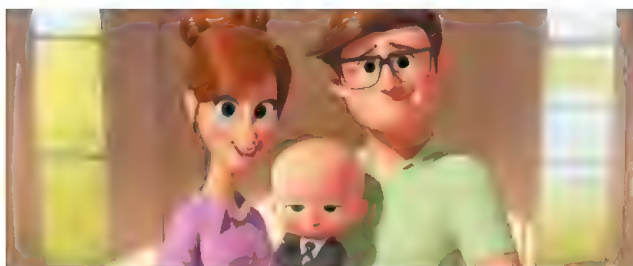
© 2016 DreamWorks Animation LLC. All Rights Reserved.



féroce rivalité, dans le dos de leurs géniteurs qui tentent tant bien que mal d'apaiser la relation. Mais là où l'issue semble jouée d'avance, le film déjoue les pronostics en révélant rapidement le projet du nouveau-né doué de parole : infiltré temporairement dans la famille, celui-ci a pour mission de découvrir la dernière trouvaille d'une société baptisée Toutou & Co, dont les chiots menacent de grignoter dangereusement le capital d'attention accordé aux bébés ! Les frangins vont donc s'allier pour arriver tous deux à leurs fins.

I AM THE BOSS

Plus drôle et inventif que ne le laissait craindre la fameuse bande-annonce, *Baby Boss* bénéficie d'une mise en scène alerte, ponctuellement effrayante, et reprend à son compte l'essentiel des codes du *buddy movie* en misant sur la coopération entre deux personnages aux tempéraments opposés : l'un est un enfant guère pressé de grandir et doté d'une grande imagination ; l'autre un bébé sérieux comme un pape qui a hâte de diriger une vaste entreprise. De leur collaboration contrainte jaillissent de vrais gags associant d'autres bébés plus malins qu'ils n'en ont l'air, une patronne tyrannique et une ribambelle de chiots bien entendu irrésistibles. Adapté d'une bande dessinée publiée en 2010, le film doit son rythme trépidant et son humour mordant au réalisateur



DANS LES TUYAUX

En 2018, DreamWorks célébrera les 20 ans (déjà) de *Fourmiz* et du *Prince d'Égypte*, deux premiers films qui, en marchant ouvertement sur les plates-bandes de Disney, rebattaient les cartes de l'animation mondiale. Trente-cinq films dont trois sagas lucratives (*Shrek*, *Madagascar* et *Kung Fu Panda*) plus tard, le studio planche sur de nouveaux volets de *Dragons*, *Les Trolls*, *Le Chat Potté* et l'incroyable *Shrek*, respectivement prévus à l'horizon 2019 et 2020. Pour un peu de nouveauté, direction *Captain Underpants*,

adaptation d'une série de livres jeunesse dans laquelle deux élèves d'école élémentaire paniquent lorsque le super-héros de leur *comic book* prend vie (en salle le 4 octobre) ; puis cap sur *Everest*, l'aventure d'un jeune yéti sur les traces de sa famille au cours d'un voyage de 5 000 km qui le mènera de Shanghai aux confins de l'Himalaya (par Oriental DreamWorks, sortie prévue fin 2019) ; et enfin, sans date, rendez-vous au *B.O.O. : Bureau of Otherworldly Operations*, ou le quotidien d'une agence secrète gérée par des fantômes.

Tom McGrath, responsable de l'excellente trilogie *Madagascar* et du plus oubliable *Megamind*. Ainsi, une course-poursuite musclée dans le jardin, destinée pour le grand frère à révéler la vraie nature du

« Un joli message sur le lien profond qui peut se tisser dans une fratrie »

dernier-né aux parents, devient aux yeux de ces derniers un jeu d'enfant bien innocent et moins crucial qu'il n'en a l'air. De la même manière que les jouets de *Toy Story* se figent littéralement en présence d'êtres humains, les jeunes héros de *Baby Boss* entretiennent l'illusion de n'être que des bébés ordinaires tout juste bons à babiller et réclamer un biberon. Le film s'amuse ainsi en permanence du décalage créé entre l'existence trépidante des héros en couches-culottes, et le regard naïf que portent les adultes sur eux. Débouchant sur un joli message universel d'amour filial et une évocation du lien profond qui peut se tisser dans une fratrie, le film divertit au-delà des attentes et pourrait bien changer le regard des jeunes parents sur leur progéniture. •

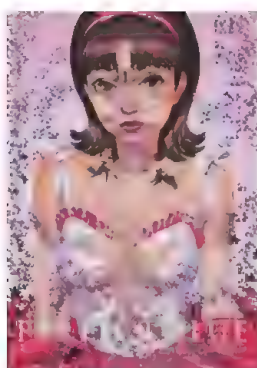


PERFECT BLUE

BLACK MIRROR

[PAR VICTOR LOPEZ]

Il y a 20 ans, le monde découvrait *Perfect Blue*, le premier long métrage du jeune protégé de Katsuhiro Otomo, Satoshi Kon. Un choc dont le cinéma ne s'est toujours pas remis. Alors que VIZ Media Europe a acquis les droits du film, retour sur les raisons du bouleversement profond qu'a produit le film en attendant sa sortie restaurée en haute définition chez Kazé.



EN BREF

La naissance d'un immense cinéaste qui réinvente les codes du thriller psychologique dans le cinéma d'animation japonais, mais dont l'influence va bien au-delà.



Titre original : *Perfect Blue*

Origine : Japon

Durée : 81 min

Année : 1997

Auteur (roman) :
Yoshikazu Takeuchi

Scénario :
Sadayuki Murai, Satoshi Kon

Réalisation : Satoshi Kon

Musique : Masahiro Ikumi

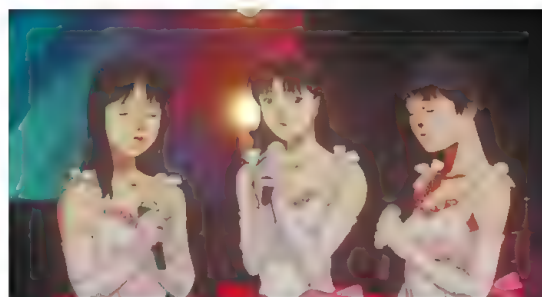
Character design :
Hideki Hamasu,
Satoshi Kon (et Hisashi Eguchi)

Studio : Madhouse

Quand on découvre *Perfect Blue* à la fin des années 1990, son auteur, dont la carrière météorique prend prématurément fin en 2010 avec sa disparition à l'âge de 46 ans, semble sortir de nulle part. Et pourtant, cela fait déjà des années que Satoshi Kon remplit les planches et les films de Katsuhiro Otomo, dont il est l'assistant sur *Akira* (le manga) ou concepteur des décors sur *Roujin Z*. C'est Otomo qui fait appel à lui pour adapter un roman de Yoshizaku Takeuchi : une sanglante histoire d'idol qui se fait harceler, soit une parfaite petite série B destinée au marché de la vidéo, idéale pour mettre le pied à l'étrier de son protégé. Sauf que Satoshi Kon, qui considère ses premières expériences dans l'animation plutôt frustrantes, a déjà affirmé un univers personnel dans ses mangas et a envie de le développer dans sa première réalisation pour le cinéma. Avec l'aide de son scénariste Sadayuki Murai, il transforme complètement le matériel de base et en bouleverse la trame pour l'amener vers un labyrinthe mental, propice aux expérimentations narratives les plus audacieuses¹. Il transcende la commande et signe un thriller psychologique révolutionnaire qui va participer à la destruction des hiérarchies entre animation et prises de vue réelles.

E-DOLL

Les Powertron livrent un combat sans merci dont la survie du monde dépend. Les combattants aux armures rouge, verte et bleue lancent une ultime



attaque contre leur ennemi Kingburg qui prend la fuite. Ainsi commence *Perfect Blue* : alors que le spectateur attend un thriller horrifique, le voici plongé dans un *tokusatsu* (séries de super-héros japonais) type *Bioman*. Dès l'introduction, Satoshi Kon joue avec les attentes de son public et l'avertit qu'il ne va pas voir ce qu'il espère. Le décor se dévoile rapidement : il s'agit d'un spectacle où le public se délecte du combat en attendant l'attraction principale : le groupe d'idols les Cham. Nous voilà d'emblée dans un monde de faux-semblants, où la réalité se dérobe sous l'illusion. Mais avant de creuser ce sillon fantasmagorique dans lequel il va nous perdre jusqu'à bouleverser tous nos repères, Satoshi Kon va s'assurer de construire un univers cohérent et réaliste.

Mima, la chanteuse des Cham, est là pour annoncer qu'elle quitte le groupe et se lance dans une carrière d'actrice. Elle a signé pour une série policière, qui va casser l'image lisse qu'elle s'est construite. Mais sa transition n'est pas du goût de tout le monde, et l'un de ses fans va la harceler au point de la conduire à la limite de la folie. C'est là la base de l'intrigue, qui n'intéresse Satoshi Kon que dans les possibilités de mise en doute du réel dont elle recèle. Et pourtant, dès ce premier niveau de lecture, les thématiques du film sont passionnantes. La description de l'univers des idols à travers le regard de leurs fans et la manière dont le public d'adultes entièrement masculin se comporte face à ces stars jetables, sont glaçantes. La critique acerbe s'amplifie par l'obsession malade

©1997 MADHOUSE



d'un *otaku*, qui contemple Mima telle une poupée qu'il tient dans le creux de sa main. Ces créatures artificielles n'ont pas de vie propre en dehors du regard de leurs fans. La vision est d'autant plus prémonitoire que la perte de contrôle se fait à travers une page internet décrivant la vie de Mima.

CHEZ MIMA

Ce site expose ses gestes et pensées les plus intimes, correspondant d'abord parfaitement à ce qu'elle vit, puis s'en écartant de plus en plus à mesure qu'elle abandonne sa carrière de chanteuse. Le doute s'étend alors au spectateur du film : Mima est-elle en train de vivre ce que l'on nous montre, ou rêve-t-elle ces événements ? À moins que ce que l'on prend pour la réalité ne soit en fait que la série dans laquelle elle joue, ou bien qu'elle soit en réalité le personnage de la série pensant être Mima jouant son rôle dans une fiction ? Rapidement, et grâce à un montage en « poupées gigognes », la réalité se fissure et l'on se retrouve dans la psyché de Mima, essayant de démêler le vrai de l'illusion dans un monde où tout se révèle être un faux-semblant.

Le tour de force du film est de mettre en doute la nature des images que l'on voit sans abandonner son style réaliste. Même si l'univers de Kon rappelle celui de Mamuru Oshii – pour qui il a travaillé en 1993 sur *Patlabor* –, *Perfect Blue* appelle des références *live* plus que d'animation. On pense aux grandes œuvres du *giallo* (thriller italien des années 1970), à la complexité narrative d'Alain Resnais, aux variations hitchcockiennes de Brian de Palma, etc. Mais par sa recreation fidèle du réel par l'animation, Satoshi

Kon crée un trouble inédit dans sa représentation et un niveau supplémentaire de décalage, que la prise de vue réelle ne peut offrir, alors même qu'aucun plan du long-métrage n'aurait été impossible à filmer avec une caméra¹. C'est la création de ce réalisme flottant qui fait le génie de *Perfect Blue*. Satoshi Kon le développera encore dans une poignée de films et autant de chefs-d'œuvre, et proposera même un pendant lumineux à cette narration en mise en abîme avec *Millennium Actress*.

Il offre déjà dans ce film inépuisable quelques visions inoubliables, comme ce moment culte où Mima est poursuivi par un double gracieux, mais dont les reflets

« Un labyrinthe mental, propice aux expérimentations narratives les plus audacieuses »

dévoilent la hideuse réalité. C'est l'une des ambitions de son cinéma qui se voit ici soulignée à travers la profusion de glaces dans le film : montrer l'envers du décor, la face cachée de la traversée du miroir. •

1. Une adaptation *live* plus fidèle a été réalisée en 2002 par Toshiki Sato, sous le titre *Perfect Blue : Yume Nara Samete* (qui est celui du roman), loin du trouble de l'œuvre de Satoshi Kon.

2. Bouclant la boucle, Darren Aronofsky s'y est d'ailleurs essayé en reproduisant à l'identique des plans du film dans *Requiem for a Dream* et en s'en inspirant pour *Black Swan* – lire notre dossier pages 30-31



GENOCIDAL ORGAN

LE POINT SENSIBLE

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

Il devait être l'acte initial du *Project Itoh*. Annoncé fin 2015, *Genocidal Organ* n'arrive finalement qu'au premier trimestre de 2017, mis en danger par la faillite du studio Manglobe. Reposant sur l'immense talent de son réalisateur, le métrage vient conclure, non sans séquelles, un triptyque d'une belle densité et méritant digestion.



EN BREF

Le retour du film d'animation pour adultes, estampillé Shûkô Murase, sans édulcorant, fort en caractère, à qui il manque une dose de génie dans son aspect défouloir.



Titre original : *Genocidal Organ*

Durée : 1 h 55

Date de sortie : 2 mars 2017 (Japon), 10 mars 2017 (France)

Auteurs originaux : Keikaku Itoh et Toh EnJoe

Réalisation : Shûkô Murase

Chara designer : redjuice et Shûkô Murase

Musique : Yoshihiro Ike

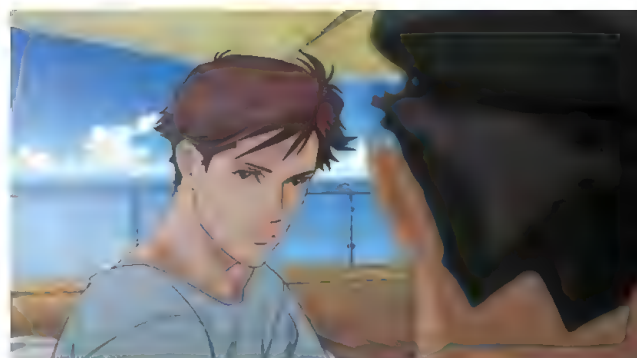
Studios : Manglobe et Geno Studio

Diffusion : @Anime

C'est un constat assez net : par leur note d'intention, les trois longs-métrages du *Project Itoh* font beaucoup de bien au paysage actuel du cinéma d'animation japonais. Si chaque segment accuse évidemment quelques lacunes et faiblesses, l'adaptation, dans son ensemble, vient raviver l'ambitieuse flamme d'une époque qui paraît très lointaine, celle nous envoyant en pleine guerre civile (*Jin-Roh*) ou dans une lutte cyber-terroriste d'une grande perfection (*Ghost in the Shell, Knockin' on Heaven's door*). Quand bien même *Miss Hokusai*, *Colorful, your name*, ou *Princesse Kaguya* demeurent des bijoux aux thématiques fortes et puissantes, leur génial enrobage pouvait adoucir un tant soit peu le spectacle. Avec *Genocidal Organ*, les sales gueules sont de retour, et si le tout reste perfectible, ce refrain nostalgique ouvre un appétit enivrant.

AVEC SHÛKÔ MURASE, TOUS LES CHATS SONT GRIS

Les événements du 11-Septembre ont changé à jamais le rapport entre libertés privées et nécessités publiques. Le trauma 2.0 est Sarajevo qui est rayé de la carte, subissant de plein fouet une attaque nucléaire ravageuse. Alliés ou ennemis de tout le monde, les États-Unis sont évidemment là pour soigner le mal à leur manière et poursuivre John Paul, l'homme dont les passages dans plusieurs pays précèdent de terribles génocides. On embarque alors dans la mission de Clavis Shepperd, un soldat chargé d'enquêter sur les



traces de ce terroriste pas comme les autres.

Et pour pareille entreprise, la production ne devait pas se rater dans le choix du réalisateur. Reconnu dans le milieu depuis son magnifique *Ergo Proxy* (Manglobe, 2004) mais aussi en tant que *chara designer* sur *Argento Soma* (2000, Sunrise), Shûkô Murase était l'homme qu'il fallait pour conférer une ambiance adulte et un traitement mature au sujet. Si *Genocidal Organ* s'écarte des productions récentes, c'est en partie grâce à sa dimension plus politique (qui la détache aussi au sein de la trilogie). Pour se mettre à la hauteur d'un sujet aussi fort, le réalisateur sort ses plus beaux cadrages, ceux qui ont donné le plus de classe aux protagonistes de *Gangsta.*, une autre de ses séries, toujours chez Manglobe. Le ton ferme et l'humour intelligemment discret (l'Américain en prend pour son grade), le film est bonifié par un *chara design* qui colle à l'ambiance : on aime ses silhouettes qui ont de la carrure, ses regards malicieux, et les expressions graves des personnages. Dans cette mission, le réalisateur partage la direction de l'animation et une affinité avec un habituel collaborateur, Naoyuki Onda (*chara designer* de *Sol Bianca*, trilogie *Berserk*). De l'ex-Yougoslavie à Prague, le premier tiers du film pose donc les enjeux d'une lutte antiterroriste, insérant les inconvénients qui vont avec. Technologie top niveau (imaginée notamment par Shinji Aramaki) et antidouleur accompagnent un Clavis



©Project Itoh / GENOCIDAL ORGAN



qui va devoir se salir les mains – et la conscience – pour se rapprocher de sa cible. De l'infiltration à une élimination de masse plus soutenue durant laquelle les mineurs gisent dans le sang, les phases d'action sont dignes du format mais n'offrent pas d'immenses envolées techniques, et ce en dépit de quelques guest stars (Bahi JD, Eunyoung Choi). Sans parler de déception à ce niveau, on reste un peu sur notre faim.

LE POIDS DES MOTS

Qu'on soit sensible ou pas aux écrits d'Itoh, difficile de reprocher une trop grande opacité à l'auteur ou son message. En guise de dénominateur commun et lien indestructible reliant les métrages, la force des mots – et des références littéraires (Kafka ici) – est un ciment situé au frontispice des intrigues. Dans *The Empire of Corpses* (WIT Studio), celui qui n'avait pas d'âme ne saurait dire mot, alors que dans *Harmony* (4°C), la graine de l'insoumission ou du radicalisme était plantée par une parole jugée déviante. Ici, *Genocidal Organ* enfonce le clou, le vocabulaire étant un mécanisme révélant ce qu'il y a de plus destructeur en nous, l'organe du génocide. C'est bien parce que « l'oreille n'a pas de paupière » qu'un discours peut nous souiller, nous faire réagir. L'impact du langage se voit ici disséminé tantôt avec finesse, tantôt de façon plus maladroite, mais traduit à la fois les faiblesses et les talents de l'homme. L'aspect prolix,

facette solidement attachée à Itoh et toujours respectée par les différents staffs, n'a pas toujours conquis les spectateurs. Dans *Genocidal Organ*, on regrette que cette facette très concrète et forcément palpable du danger de la parole – très explicite dans *Harmony* – épouse ensuite des formes bien plus convenues avant de plonger tête la première dans

« La force des mots – et des références littéraires – est un ciment situé au frontispice des intrigues. »

un océan de justifications mielleusement détestables (l'amour a bon dos).

Ambitieux dans son orientation, dépaysant dans son *background*, extrêmement charmeur par sa direction artistique, et justement accompagné musicalement par Yoshihiro Ike (*The Great Passage*, *Harmony*), il ne manque qu'une fin mieux aboutie et des séquences plus impressionnantes techniquement pour que *Genocidal Organ* marque durablement les esprits. Le travail reste malgré tout louable, d'autant qu'il ne faut pas oublier les difficultés rencontrées par le producteur Kôji Yamamoto (un ancien de Fuji TV), presque obligé de fonder Geno Studio en trois semaines pour reprendre le projet. •

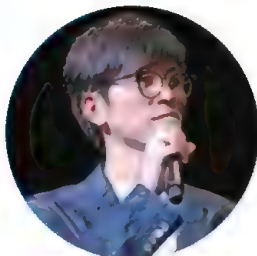
INTERVIEW DE YUICHI NAKAMURA ET TAKAHIRO SAKURAI POUR GENOCIDAL ORGAN

[PAR EMMANUEL BOCHÉW]

À l'occasion de la présentation en avant-première des quinze premières minutes de *Genocidal Organ*, en présence du producteur et fondateur de Geno Studio, nous avons eu la chance d'interviewer deux des comédiens de doublage japonais : Yuichi Nakamura et Takahiro Sakurai.



Yuichi Nakamura



Takahiro Sakurai

Genocidal Organ est le troisième et dernier opus du triptyque Project Itoh (l'adaptation des écrits d'Itôh) après *The Empire of Corpses* et *Harmony*. Après être passé des mains du studio Manglobe à celles de Geno Studio, sous l'expertise de Shuko Murase, le film a été très attendu et projeté le 10 mars 2017 au Grand Rex à Paris, dans le cadre de Paris Loves Anime. Avant de rejoindre le projet et leurs rôles respectifs de Clavis Shepherd et John Paul, Yuichi Nakamura et Takahiro Sakurai avaient de sérieux bagages. Comédien de doublage depuis 2001, Y. Nakamura a prêté sa voix sur des séries comme *Bleach*, *Inazuma Eleven*, *Fairy Tail*, des jeux vidéo (plusieurs *Final Fantasy*), des tokusatsu comme *Gokaiger* et *Ultraman X* et des films (*Kingsglaive : Final Fantasy XV*). T. Sakurai, quant à lui, est dans la profession depuis 1996 ; il a travaillé comme doubleur sur de nombreuses séries et films tels que *Card Captor Sakura*, *Gate Keepers*, *Hikaru no Go*, *Bleach*, *Code Geass Lelouch of the rebellion* et *Les Chevaliers du Zodiaque : Hadès*.

Avez-vous lu le roman ? Qu'en avez-vous pensé ?

T. Sakurai : La première fois, j'ai eu l'impression de lire un roman traduit de l'anglais. C'était vraiment quelque chose de très cool même si l'œuvre en elle-même est plutôt effrayante. L'humain est capable

d'imaginer les pires choses... Ce titre, cette phrase « l'enfer est dans la tête », c'est vraiment ça. Ce terme de « génocide » est fort, il nous fait réfléchir et me donne l'impression de pouvoir aussi nous influencer.

Y. Nakamura : Que ce soient les explications, les descriptions des armes et technologies, ça foisonne de détails. Alors que c'est la première œuvre de M. Itôh, on ressent clairement qu'il a pu mettre en mots tout ce qu'il avait dans la tête, créer son univers. Pour autant, on n'a pas la sensation qu'il y a un mot de trop ou qu'un terme n'est pas à sa place malgré leur puissance.

Quels sont les attraits des personnages que vous interprétez ?

Y. N. : Il est difficile de trouver un attrait particulier pour Clavis, en tout cas au début. Il est au commencement comme une page blanche et par les rencontres qu'il va faire avec ses collègues tels que Williams et même les adversaires qu'il croisera à travers sa mission, cette page va se colorer, c'est ce que je ressens. Il se laisse porter par la vague. Il est facilement influençable, très pur ; à se demander si c'est un soldat. Sa rencontre avec John Paul sera importante. En cela, il se montre différent de Williams qui lui restera ciblé sur sa mission et n'aura que faire du reste.

T. S. : Il est poursuivi par l'armée et Clavis, c'est le méchant de l'histoire. À la base, c'est un linguiste très intelligent. Il est très humain et ne manque pas d'attrait. Il donne une réponse à ce qu'il a pu vivre et dont il a été témoin. Même s'il est difficile de l'accepter dans son intégralité, quand on relie tout ce qu'il dit, on se rend compte qu'il exprime quelque chose de tout à fait sensé. Sensé mais en même temps très triste car cette tristesse se trouve en tout être humain, c'est la dure réalité. C'est pour cette raison que ce qu'il a pu déclencher, on peut le comprendre en entier ou en partie.

On a entendu parler d'une adaptation d'un film par Hollywood. Si cela se confirme, qui aimeriez-vous pour incarner vos rôles ?

T. S. : Christian Bale, mais quel type de Christian Bale ? Celui de *Batman* serait parfait, non ?

Y. N. : Clavis a pas mal de scènes à l'arme blanche et de longues poses sur lui alors je verrais bien Keanu Reeves. Il ne serait pas que de la force brute, il serait aussi stylé.





Que pouvez-vous nous dire sur les points forts de ce film ?

Y. N. : On m'a montré le film alors qu'il était partiellement monté, et il y a plusieurs façons de l'appréhender. Ce n'est pas qu'un simple film d'action. Sur les dialogues en particulier, on peut se poser la question des thèmes alors abordés. Ce n'est pas non plus qu'autour du suicide et de son vocabulaire, l'utilisation de ce terme a toute son importance. À la fin, on vous dira de lire le roman (rires). Ce dernier est un livre assez difficile et le film en permet une lecture plus facile.

T. S. : Nous n'avons pas eu l'expérience de ce qu'est la guerre. Il a donc fallu s'informer en étudiant ce qu'elle représente. Malgré tout cela, cette œuvre nous fait prendre conscience de ce que l'humain est capable de pire. La possibilité d'une telle chose dans l'avenir sur les champs de bataille me fait peur et me dégoûte. Il pourrait naître chez certains une répulsion, pas envers l'œuvre mais envers l'existence d'un tel monde. Comme l'a dit Nakamura, c'est un titre aux multiples facettes, on peut le voir aussi comme une *love story*, je pense qu'il est nécessaire de le voir plusieurs fois. À chaque vision, je suis sûr qu'on trouve une nouvelle facette. Une seule fois ne saurait suffire.

Un message pour vos fans hors du Japon ?

Y. N. : Je remercie avant tout qu'une sortie internationale existe. Même si c'est un titre japonais, ça ne se passe pas au Japon et je suis sûr qu'il y aura une compréhension plus rapide. Nous n'avons pas l'habitude de voir des militaires ou encore des armes. Grâce à cette compréhension, le message que veut faire passer ce titre sera sûrement plus facile à recevoir.

T. S. : C'est exactement cela. Autant de notre point de vue de Japonais, il va y avoir un côté intéressant. Les héros ne sont pas japonais et les lieux non plus. Si, à l'étranger, vous voyez cela comme un *entertainment*, je trouve cela aussi naturel. Mais, je pense qu'il y a des choses communes à partager. Je suis ravi de savoir que des gens sont intéressés de voir ce titre. •

Remerciements à Fuji Creative et Y. Takigawa, mais aussi à Takahiro Sakurai et Yuichi Nakamura pour le temps qu'ils nous ont accordé.

Photo : Emmanuel Bochev





SWORD ART ONLINE

ORDINAL SCALE, SAVOUREUX DLC

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

Saga lucrative et porte-drapeau du genre MMORPG depuis son adaptation en 2012, *Sword Art Online* passe désormais par la case long-métrage. Un exercice toujours délicat sur lequel même les plus glorieuses licences ont pu se casser les dents. C'était compter sans l'équipement d'un staff d'A-1 Pictures parfaitement préparé.



EN BREF

Une tenue technique digne du format, un esprit ne s'éparpillant pas et une large distribution d'insta-fans : la boucle est bouclée avec panache. Pour les autres, le divertissement reste agréable.



Titre original : *Sword Art Online - Ordinal Scale*

Durée : 119 minutes

Origine : Japon

Date de sortie : 17 mai 2017

Scénario : Reki Kawahara

Réalisation : Tomohiko Itô, Takahiro Shikama

Chara-designer : Shingo Adachi

Musique : Yuki Kajiura

Studio : A-1 Pictures

Diffusion : @Anime

Produire un film d'animation reste quoi qu'il en soit un défi de taille. Si le débat peut survivre sur l'aspect marketing quand la base est une licence porteuse, un passé plus ou moins récent prouve que l'équilibre est sensible entre la nécessité de combler un public acquis à la cause, se mettre au niveau du format, et éviter d'empiler les séquences dédiées aux fans. *Sword Art Online Ordinal Scale* ne s'est pas véritablement arraché les cheveux pour choisir son camp. Loin de vouloir jouer les équilibristes ou s'ouvrir aux autres, le staff s'est fait plaisir en concoctant une production de 119 minutes taillées pour amadouer sans retenue ses nombreux adeptes.

A LINK TO THE PAST

Reposant sur un scénario original imaginé par Reki Kawahara, le métrage invite en grande partie la réalité augmentée dans son script. Prenant place directement après la fin de la saison 2, Kirito et Asuna devront réunir

leurs talents puis leurs amis pour vaincre le belliqueux projet d'un développeur armé de son nouveau jeu à la mode Ordinal Scale, et de l'Augma, le remplaçant du Nerve Gear. Cette fois-ci, les événements prenant place dans notre quotidien sont bien plus exigeants pour les protagonistes puisque ce sont leurs véritables corps qui sont mis à rude épreuve. Oubliez les points de compétences ou les ailes factices, ici les aptitudes physiques ne peuvent être boostées par un quelconque item : votre vitesse et votre dextérité ne peuvent être travestis. Cette donne respecte la volonté de Shingo Adachi d'aborder enfin la notion de *gameplay* mais c'est aussi un rééquilibrage qui résonne comme un petit fardeau pour un Kirito très peu à l'aise avec ce système. À l'inverse, le reste de la troupe y trouve son compte. Klein, Shino, Asuna et le reste du casting répondent présent pour embrasser cette nouvelle mode avec excitation. Pour donner plus de piment à ces affrontements tout en popularisant la tendance,



©2016 REKI KAWAHARA/PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION ASCII MEDIA WORKS/SAO MOVIE Project



la star *vocaloid* Yuna vient accompagner chaque *event* avec ses productions musicales, distribuant au passage quelques points bonus et exhausteurs d'XP. Les choses se corsent quand cette même starlette se retrouve liée au complot visant à voler les souvenirs des survivants de la première expérience *Sword Art Online*.

La première bonne idée du film – mais aussi son exigence – est de garder toute son attache avec les formats TV. La recette de *Sword Art Online*, en dépit de sa générosité ou son aspect hétéroclite, s'articule autour de la vie du groupe, de la relation Kirito-Asuna, et de sa facette spectaculaire. Sans aller jusqu'à dire que la vision des saisons *anime* est indispensable, elle permet immanquablement de tout apprécier à sa juste valeur. Comme révélé, les événements du premier *arc* font écho dans *Ordinal Scale*, ce qui est une excellente manière de ne pas trop facilement balayer le trauma qu'ont connu les 10 000 utilisateurs de *SAO* et de raviver la flamme du meilleur segment de la licence. Cette suite dans les idées n'apparaît alors non pas comme une surenchère, mais plutôt comme un moyen de confronter Kirito à l'ultime marche de *Sword Art Online*, à savoir, le combat face au boss du palier 100.

SWITCH!

Fidèle à sa recette originale, la série est pétillante jusqu'au bout, distribuant avec gourmandise tous les éléments qui ont ravi les 2 700 spectateurs du Grand Rex de Paris. De la poitrine généreuse de Sugu aux pitreries de Klein en passant par les baisers de Kirito et Asuna, les séquences espérées ont reçu de larges salves d'applaudissements sans jamais s'essouffler. Il serait cependant un peu réducteur de résumer les efforts du staff à ce nectar d'insta-fans, d'autant que les séquences ne sont pas toutes des merveilles en dépit du soin apporté (l'humour y est assez niais, les *running gags* lourdauds). Sous cette couche, on retrouve alors un vrai travail de mise en scène et d'habillage de l'écran. Avec le cadre vidéoludique comme cordon ombilical, *SAO* s'offre une plastique de premier ordre

sans jamais virer à l'overdose épileptique ou jouer petits bras. Une nouvelle fois, la sensibilité du *gamer* qui transpire de Shingo Adachi permet une montée en puissance certaine, avec en apothéose le combat final chorégraphié à la rythmique palpitante (et avec une pointe d'émotion). D'une animation par-ci, d'un effet de style par-là, et sous le voile des OST percutantes de Yuki Kajiura, *SAO Ordinal Scale* mériterait même un petit décorticage pour les amoureux de beaux *sakuga*¹...

« *SAO* s'offre une plastique de premier ordre sans jamais virer à l'overdose épileptique »

Une bonne volonté et de la sueur qui masquent aisément les quelques raccourcis faciles faits par la production pour rabibocher les décalages techniques, ou l'aisance des programmeurs pour réaliser des prouesses impensables. *SAO* ne voulant pas bousculer Mamoru Oshii ou Hiroki Endo dans leur catégorie, tout cela sera oublié sans peine.

LA MORT N'EST JAMAIS VIRTUELLE

L'histoire de la licence *SAO* ne repose pas uniquement sur le sort de ses adaptations. Le passage à l'écran peut évidemment bonifier un talent d'écriture, mais aussi l'édulcorer au gré des choix artistiques. Le constat est pourtant là, *Sword Art Online* n'est pas que le récit d'une relation à l'eau de rose. Bien que Tomohiko Itô, le réalisateur, ait avoué que les personnages étaient trop purs pour le séduire au premier abord, la mort est un invité récurrent du roman fabriqué par Reki Kawahara. On rappellera que Mother Rosario se ferme sur une héroïne décédant indirectement du sida, et qu'*Ordinal Scale* voit l'effondrement d'un père de famille échouant à faire ressusciter sa fille. Ce n'est pas *Midi les Zouzous*, vous en conviendrez. •

1. Litt. production d'images. Terme utilisé pour souligner la belle qualité d'une séquence animée.

SHINICHIRO KASHIWADA ET SHINGO ADACHI

SUIVEZ LA GUILDE

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

C'est au bout d'un couloir labyrinthique, sous les superbes salles du Grand Rex de Paris, que le producteur Shinichiro Kashiwada et le *character designer*/responsable de l'animation Shingo Adachi ont répondu en toute sérénité à nos questions. Avec le sourire, toujours.



Studio : A-1 Pictures

M. Kashiwada, autour du projet SAO nous trouvons plusieurs producteurs. Pouvez-vous préciser votre rôle ?

Shinichiro Kashiwada : C'est vrai, il y a quatre producteurs sur le film, si l'on prend en compte les secteurs du jeu vidéo, du roman mais aussi ceux issus du studio d'animation Genco. Pour ma part, je m'occupe de la distribution de la licence à l'étranger mais aussi du support Blu-ray. Je fais partie du projet SAO depuis qu'Aniplex s'est lancé dans l'aventure, en 2012.

M. Adachi, vous avez commencé en tant qu'animateur au studio Xebec. Pouvez-vous nous parler de ses débuts ?

Shingo Adachi : J'étais à l'université d'art d'Osaka, et à l'époque de mes 19 ans, j'avais un ami *senpai*, Ishihara Mitsuru (*chara-designer* de *Megaman NT Warrior*, NDLR), qui était déjà professionnel. Je voulais me tourner vers le jeu vidéo mais je ne trouvais pas de travail malgré mon diplôme. Alors M. Ishihara m'a gentiment proposé d'intégrer un studio pour devenir animateur, et c'était Xebec.

Vous êtes désormais le *chara designer* de la licence SAO. Comment avez-vous appréhendé ce poste lourd de responsabilités ?

S. A. : Avant, en tant qu'animateur, on essaie toujours d'être le meilleur et d'impressionner les gens. Parfois, on a même la prétention, en tant qu'intervalliste, de faire mieux qu'un animateur-clé. Sauf qu'être responsable de l'animation demande régularité et cohésion. Puis en tant que *chara-designer*, il faut savoir mettre en exergue son travail. Au Japon, nous avons environ 200 projets par an, et tous n'auront pas le même succès ! En post-production, 50 % de mon travail consiste donc à attirer l'œil et à convaincre producteurs puis public en une poignée de dessins.

Ordinal Scale se base sur un scénario original de R. Kawahara. Est-ce une demande d'Aniplex ? Si non, comment est né ce script ?

S. K. : La production voulait en effet faire un film,

c'est un format qu'il était intéressant d'aborder après plusieurs saisons d'*anime*. Les grandes lignes ont été données par l'auteur, mais il a fallu plus de dix relectures ou modifications avec l'ensemble des producteurs d'Aniplex. Une fois le scénario figé, nous avons confié la réalisation à Tomohiko Ito, comme toujours, accompagné de Takahiro Shikama au story-board. Il nous a fallu toute l'année 2015 pour monter le projet.

Nous retrouvons deux personnes aux postes d'action *animator director*. Pouvez-vous préciser ces rôles ?

S. A. : Il y a en effet deux personnes en charge de bonifier nos scènes d'action qui représentent 25 % du film. Takahiro Shikama, présent sur la première saison, s'est chargé des affrontements à l'épée, tandis que Ryûta Yanagi est plutôt un *effect animator*. Il maîtrise le bestiaire, les effets d'explosion... Cela enrichit notre panoplie visuelle.

L'e-konte¹ est donc le fruit d'un consortium ?

S. A. : Il faut d'abord savoir que ces séquences n'étaient pas très détaillées dans le scénario. T. Shikama arrivait donc parfois avec plein d'idées de mise en scène dans son *e-konte*, mais il avait besoin de moi parce qu'il n'est pas du tout un joueur de jeu vidéo (rires).

Ce qui signifie que vous, par contre, êtes un grand joueur !

S. A. : (rires) Oui, on peut le dire ! SAO n'avait, jusqu'alors, pas tellement développé l'aspect *gameplay* pur. La première saison par exemple se résume à une succession de combats puis de boss. Les règles du jeu

en communauté, le côté réflexion, analyser les mouvements du boss... Ce sont des aspects que je voulais vraiment montrer à l'écran parce qu'ils sont vivaces dans les romans. Une des compétences d'Asuna est d'être un fin stratège. Je voulais enfin

« EN TANT QUE
CHARA DESIGNER,
IL FAUT SAVOIR
METTRE EN EXERGUE
SON TRAVAIL. »





BLUE EXORCIST KYÔTO SAGA

MIASMES PROVINCIAUX

[PAR MÉKO]

Tirée de l'excellent *shônen* de Kazue Kato publié dans *Jump Square* depuis 2009, *Blue Exorcist* avait déjà su convaincre avec une première série et un film réussis. Avec *Kyôto Saga*, les frères Okumura reprennent du service dans une nouvelle saison particulièrement fracassante. Comment un pitch plutôt simple est-il à nouveau rattrapé par des protagonistes très touchants ?



EN BREF

Shônen dans l'âme, *Blue Exorcist* élargit pourtant sa cible en sortant des sentiers battus des grands classiques.



Titre original : Ao no Exorcist: Kyoto Fujouou-hen

Durée : 12 x 24 min

Date de sortie : 6 janvier 2017

Réalisation : Koichi Hatsumi

Chara design : Keigo Sasaki

Musique : Hiroyuki Sawano

Studio : Studio Trigger

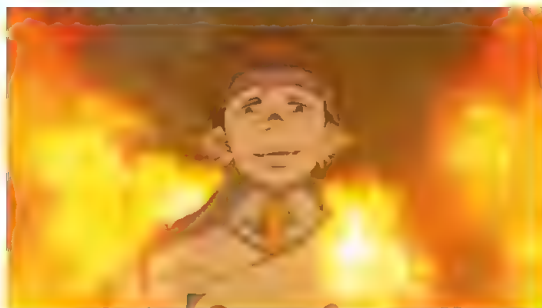
Diffusion : ADN

Lorsqu'on entame *Blue Exorcist*, on rencontre d'abord un gamin bagarreur, maladroit, solitaire et à la limite de l'*ijime*¹, Rin Okumura, en qui rien ne pousse à s'identifier. À l'inverse, Yukio, son frangin à lunettes brillant et admiré, focalise davantage l'attention. Mais comme dans *Naruto*, Rin le « vilain petit canard » va rapidement trouver une force en lui et une opiniâtreté toute nippone pour devenir le vrai héros de l'histoire. Très proche de *Fullmetal Alchemist* sur bien des aspects, c'est dans le conflit paternel que *Blue Exorcist* montre qu'il s'adresse à un public mature blasé des boules de feu et des tournois. À la limite du *young seinen*, l'auteur n'hésite pas à tuer des personnages importants, ou créer des passifs assez traumatisants, matière à susciter une forte empathie avec la plupart des personnages. Et c'est vraiment le point fort de cet univers ; les tensions et liens entre les camarades de Rin et Yukio, la dualité entre frangins, les expériences et les galères traversées par Rin qui relèvent souvent de la catharsis. En voyant comment Rin envoie balader les règles pour foncer tête baissée avec deux ou trois principes simples, on se lie instinctivement à lui comme le font d'ailleurs simultanément les personnages secondaires.

Le monde de *Blue Exorcist* ne promettait pourtant rien de folichon : l'univers est séparé en deux sortes d'espaces distincts et « théoriquement » imperméables : notre côté, appelé Assiah, et celui des démons, la Gehenne. Évidemment certains démons



parviennent parfois à franchir cette frontière, mais par chance, on trouve un troupeau de beaux gosses habillés comme au carnaval, avec leurs armes et techniques improbables pour leur éclater la tronche ! Pour peu que l'on ait lu quelques *shônen* et joué à des RPG, ça ne casse pas trois pattes à un canard, et les combats pas toujours inspirés ne renouvellent pas le genre non plus. Les pouvoirs et invocations des jeunes exorcistes n'ont d'intérêt que dans la perspective qu'ils donnent au caractère de leurs détenteurs. La confiance et l'altruisme des héros restent une influence majeure de leur capacité de combat, certaines armes ou invocations peuvent même rester inertes si leur maître est troublé. Donc, pour éclater les démons, il faut régler les conflits intérieurs et collectifs, faire preuve de pardon, apprendre de la vie, s'ouvrir aux autres, sinon ça ne marche pas... Voilà pourquoi cette série sort du lot, et parvient à faire accepter un



© Kazue Kato/SHUEISHA, Blue Exorcist Committee, MBS

énième *shônen* semi-fantastique au folklore limité. Ajoutez à cela que l'équipe des jeunes exorcistes rassemblés autour des frangins reflète une jolie palette de caractères et d'identifications possibles, et y'a plus qu'à choisir son chouchou !

MATSURI OUBLIÉ

Le film sorti en 2012 monte encore d'un cran ce phénomène avec l'arrivée d'un démon terrible car capable d'absorber les souvenirs de milliers de personnes, coupant les liens entre elles, annihilant toutes les interactions sociales, les sentiments et les promesses... Mais au lieu de simplement le combattre et l'éradiquer, Rin va chercher à comprendre sa motivation et tenter de le faire changer. Une idée originale et très bien mise en scène, parfaite pour mettre en péril les relations des jeunes héros. Pour le plaisir des yeux, notez que les nombreux décors époustouffants de Shinji Kimura rappellent furieusement le fatras d'architectures d'enseignes bordéliques du film d'*Amer Béton* ; normal puisque c'est également lui qui les avait produits...

RETOUR AU PAYS

Avec la deuxième saison *Kyôto Saga*, notre troupe embarque pour la ville d'origine de Ryuji, Renzo et Konekomaru, trois camarades de Rin apprentis exorcistes nous présentant leur famille et une secte shinto chargée localement des rites et exorcismes depuis des générations. Là encore émergent en masse les conflits familiaux, des tensions palpables, et un Rin plus déchaîné que jamais qui ne manque pas une occasion de mettre le bordel... L'intrigue reste cependant toujours en dessous du jeu des acteurs : empêcher le superboss, le « roi immonde » endormi depuis 500 ans, de se réveiller, mais s'il se réveille malgré tout, il faudra bien lui péter la tronche... Cette nouvelle fournée de 13 épisodes est



très réussie, l'animation soignée, les combats cette fois plus inventifs, et la menace met réellement en tension le spectateur, car elle joue sur un dégoût assez bien ressenti. Dans l'histoire, des miasmes toxiques menacent de contaminer mortellement des milliers de

« *Blue Exorcist* s'adresse à un public mature blasé des boules de feu et des tournois »

Kyotoïtes avec, pour résultat, des symptômes atroces. Les animateurs ont dû se donner bien du mal pour animer les bubons violacés qui éclosent en masse sur les corps et visages des victimes !

De l'adversité extrême que rencontrent ainsi les personnages vont naître de nouveaux caractères forts, de nouveaux pouvoirs, de nouvelles rencontres, et Rin va devoir puiser en lui et ses amis pour faire face au roi immonde. Une suite toute jouissive qui laisse espérer qu'une troisième saison voie le jour prochainement... •





FREAKY GIRLS

ENTRETIENS AVEC UNE VAMPIRE

[PAR BENJAMIN DULOT]

Enseignant la biologie dans un lycée japonais, le prof Takahashi est confronté à des élèves et une collègue hors normes : ce sont des Demis, des créatures surnaturelles à l'apparence humaine. Bien décidé à en savoir plus, il se met alors à s'entretenir régulièrement avec elles pour dévoiler leurs mystères tout en résolvant leurs tracas.



EN BREF

Touchant et sincère, *Freaky Girls* secoue les carcans de la comédie scolaire avec justesse.



Titre original :

Demi-chan wa Kataritai

Durée : NC x 24 min

Date de sortie : 7 janvier 2017

Auteur original : PETOS

Réalisation : Ryo Ando

Chara design :

Tetsuya Kawakami

Musique : Masaru Yokoyama

Studio : A-1 Pictures

Diffusion : Crunchyroll

Dans la famille des comédies scolaires, on aura décidément tout vu : romances avec triangles amoureux interminables, humour loufoque, clubs extra-scolaires en tout genre, paranormal et on en passe. Mais une série qui regroupe nombre de ces thématiques pour y ajouter sa touche personnelle, ça c'est nouveau *Freaky Girls*.part d'un postulat simple mais diablement efficace qui consiste à mettre en avant les différences des protagonistes pour enseigner quelque chose au public. Or, cette fois, ces différences sont un peu plus exclusives que de coutume car les personnages en question sont des créatures issues de mythes et légendes. Vampire, femme des neiges (*yuki-onna*) ou encore succube, le bestiaire ne demande qu'à être complété pour ajouter toujours plus de richesse dans les situations et les interactions.

UNE ADAPTATION FIDÈLE

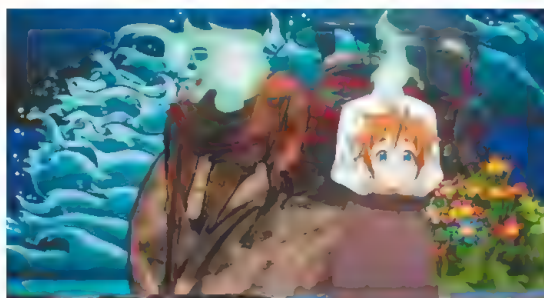
Adaptée en série d'animation par le studio A-1 Pictures, *Freaky Girls* (en VF) autrement connue sous le nom *Interviews with Monster Girls* (en VA) ou *Demi-chan wa Kataritai* (en VO) est originalement née comme manga sous la plume de PETOS. Elle jouit d'un doublage aux petits oignons, véritable pierre angulaire d'une comédie. Chaque *seiyū* insuffle la vie à son personnage à travers le jeu d'acteur et les modulations de la voix. Mieux encore, le rythme permet de parfois s'attarder sur un échange un peu plus longtemps que ce qu'on peut voir sur d'autres séries et cela ajoute une véracité à la nature de ces



dialogues qui fait un bien fou. C'est limpide, naturel et spontané, on en redemande !

CRYPTOZOOPÉDAGOGIE

L'histoire narre les découvertes d'un professeur de biologie, Tetsuo Takahashi, qui s'intéresse d'un point de vue professionnel aux Demis, ces humanoïdes qui ne sont pas humains car affiliés à des créatures mythiques. Entouré principalement de ses élèves vampires, *dullahan* et *yuki-onna*, il a également dans son entourage une collègue de travail succube qui enseigne les mathématiques. Au fil des épisodes, on le verra s'entretenir, en privé comme en public, avec ces personnes pour mieux les connaître et soulever les problématiques inhérentes à leur condition. L'auteur met l'accent sur le dialogue, véritable moteur de la série qui saura développer des liens entre les personnages et aider le professeur ainsi que le public à mieux appréhender les différences des protagonistes. « Crains-tu le soleil ? As-tu soif de sang ? » et autres questions du genre seront bien entendu parmi les premières posées, dans le cas de Hikari, jeune vampire d'apparence adolescente, alors que sa famille est entièrement humaine. À travers ce genre d'approche passant par le dialogue, le professeur Takahashi va connaître ses élèves (et sa collègue) et tracer des limites. Certains sujets sont en effet tabous et évoquer l'érotisme latent d'une morsure de vampire en présence d'une ado de 16 ans n'est pas toujours une preuve de



© Based on the manga "Demi-chan wa kataritai" by Petos originally serialized in the monthly YOUNG MAGAZINE THE 3RD published by KODANSHA Ltd. © Petos, KODANSHA/Demichan Production Committee. All Rights Reserved.

« *Freaky Girls*, sous ses allures de comédie fantastique, cache une facette sociale très forte »

tact. Il sera régulièrement confronté à des problèmes liés à la puberté malgré les natures paranormales de ses élèves qui, finalement, de monstre n'ont rien. Elles sont juste un peu étranges et pleines de questions. Mais n'est-ce pas là une constante invariable de la puberté ?

CACHEZ DONC CES CROCS...

Freaky Girls relate en effet des faits qui pourraient survenir à n'importe qui à travers des questions sur les relations fraternelles, sur l'amitié, le harcèlement scolaire, les premiers émois, etc. Alors que le professeur cherche à éclairer sa lanterne sur la nature de ses interlocutrices, ces dernières cherchent à travers sa sagesse (présumée, qu'il affiche par sa sérénité) des réponses à leurs interrogations personnelles. Davantage psychologue que prof de sciences en quête de savoir, il joue avec cette double casquette pour le bien de tous. En apprenant les propriétés purement physiques, voire chimiques, sur les larmes qui se congèlent instantanément des *yuki-onna*, il aide aussi et surtout une élève dans une mauvaise passe à surmonter un problème. Cette dimension altruiste fait la richesse de *Freaky Girls* qui, sous ses allures de comédie fantastique, cache une facette sociale très forte.

... QUI NE SAURAIENT BOIRE

Les créatures mythiques ne sont probablement rien d'autre qu'une représentation sociale fantasmée des



différences d'autrui. Et si les succubes étaient un miroir de la sexualité de certaines personnes ? Dans un pays au taux de natalité inférieur au taux de mortalité et aux normes sociales parfois étouffantes pour la jeunesse, il ne serait pas étonnant que ces analogies soient des appels à l'aide masqués via l'allégorie du surnaturel. Les clichés sur les vampires pourraient alors être une façon de parler des différences culturelles entre peuples aux traits différents. Hikari, la petite vampire, arbore une chevelure blonde, si bien que son père a dû se décolorer les cheveux pour faire taire les rumeurs sur sa fille. De la même façon, plusieurs points sont soulevés concernant Kyôko la *dullahan* qui possède une tête détachée de son corps et la nature handicapante de cet état. Des solutions sont apportées par le prof qui se voit obligé de suggérer des modifications du règlement scolaire pour que son élève ne soit pas lésée par sa différence. *Freaky Girls* est certes une série sociale, mais c'est surtout un cri du cœur à la tolérance. •



CHAIN CHRONICLE: THE LIGHT OF HAECCEITAS PAS QU'UN MAILLON DE LA CHAÎNE

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

Trouvant elle aussi naissance dans l'exercice de l'adaptation, la série *Chain Chronicle* fait pourtant un peu mieux que de la figuration. Bien qu'ils ne favorisent peut-être pas l'émergence des séries originales, pour les producteurs, les projets *media mix* permettent d'éviter la catastrophe sur le plan économique, et forment une sorte d'échange de bons procédés.



EN BREF

Dans sa catégorie ou ailleurs, *Chain Chronicle* est loin du panthéon. Reste que le travail réalisé demeure convaincant et saura satisfaire les amoureux du genre.



Titre original : *Chain Chronicle: Haecceitas no Hikari*

Durée : 12 x 24 minutes, 3 films

Date de sortie : 3 décembre 2016 (film), 7 janvier 2017 (TV)

Auteur original : SEGA

Réalisation : Masashi Kudô

Character designer :
Masashi Kudô

Musique : Masato Kôda

Studios : Graphinica
et Telecom Animation Film

Diffusion : Crunchyroll

La graine *Chain Chronicle* a été plantée en 2013, quand Sega et Gumi développent un jeu de rôles dédié au marché du jeu mobile (puis sur PS Vita). Pour accompagner la sortie de ce RPG bien trempé dans la sauce *tower defense*, ce sont huit mini-OAV de cinq minutes qui furent produits par le petit studio Jûmonji (sous-traitance pour *GATE*, *Persona 4 The Animation...*) et notamment co-dirigés par Takeshi Mori (*Vandread*, storyboarder important des OAV *Kenshin* ou encore *Nadia, le secret de l'eau bleue*). Il faut attendre l'été 2014 et une annonce faite lors du premier anniversaire du soft qu'une série animée se profile. Pour mieux préparer le public japonais, la programmation du projet se fait en deux fois, avec d'abord la diffusion de l'*anime* sous forme de trois longs-métrages au cinéma en décembre 2016, puis dans un format TV plus classique, en janvier 2017.

LA RÉCRÉATION DE MASASHI KUDÔ

Proposés par la plate-forme de *simulcast* Crunchyroll, ces deux formats – identiques en matière de contenu – peuvent légèrement dépayser les nouveaux spectateurs. Et pour cause, les huit OAV précitées demeurent inédites en France, et la nouvelle mouture prend la suite directe des événements. Une fois les 23 premières minutes en guise d'antipasti digérées, *Chain Chronicle* ne s'embarrasse d'aucune lourdeur pour poser à plat son intrigue, celle d'une guilde devant repousser les forces ténébreuses du mal en éradiquant un funeste roi. Après avoir essuyé un



important revers face à ce dernier, l'épéiste Yuri doit rassembler un maximum de forces pour défier une deuxième fois ce monarque ayant corrompu son âme. Problème, les forces obscures prennent le pas sur notre monde, et à la manière d'un Guts (*Berserk*), le héros Yuri (Akira Ishida) est peu à peu dévoré par une marque maléfique, transformant sa bonne volonté en viles intentions. Heureusement, il peut compter sur de nombreuses alliances (mages, fées, voleurs, chasseurs de dragons...) pour résister et progresser vers l'ennemi

De son univers à sa trame (malgré de petites entorses) en passant par sa direction artistique, *Chain Chronicle* n'a pas été élevé aux graines de l'anticonformisme contemporain tout simplement car l'intérêt du titre n'est pas de surprendre mais de redistribuer tous les éléments qu'un tel jeu peut avoir. Il faut alors bien reconnaître que dans ce domaine, l'*anime* ne se dérobe pas. Multiplier les combats dans les champs de bataille, confronter des dragons géants, faire pleuvoir les sorts des mages, tout participe à ne pas tomber dans la facilité ni réchauffer les séquences. Un constat d'autant plus louable que chaque épisode fait véritablement avancer le récit, contenant à coup sûr sa dose d'action. Le contrat n'était pas aisé à remplir quand on observe la très large palette de personnages de la série, tous dotés d'un design très chargé. Ce qui devait représenter une lourde charge pour les



© SEGA/CHAIN CHRONICLE FILM PARTNERS



animateurs sera finalement facilité par une très bonne intégration des éléments en 3D CGI. La production a choisi de remodeliser les combattants en images numériques dans l'unique but de les utiliser quand l'action le commande. Ainsi, la fluidité, la nervosité des mouvements, accompagnés d'une colorisation discrète, bonifient ces séquences. On préfère ce choix maîtrisé à une animation 2D que l'on devinerait aux abois. Clairement.

SUR LES CENDRES GELÉES DE GONZO

Les 12 épisodes bien remplis donnent vie à des combats assez diversifiés pour se montrer dignes d'intérêt, et pour cause, le réalisateur n'est pas un bleu. Surtout présenté comme le chara-designer de *Bleach*, Masashi Kudô est passé entre les mains de plusieurs pointures, comme Yoshiyuki Tomino (*Gundam*) ou Noriyuki Abe (*GTO*, *Hunter x Hunter*). Longtemps désireux de mener sa barque à la réalisation après un essai sur la comédie *Hayate no Gotoku* (2012, Manglobe), Masashi Kudô, épaulé ici par Tôko Machida (*Katanagatari*, *Akame ga KILL!*) au script, prouve qu'il est à l'aise au poste tant *Chain Chronicle* ne souffre pas de lacune flagrante. Sa mise en scène est simple mais profite de chorégraphies très réussies dans le corps-à-corps, et les phases plus classiques tiennent la route. On a connu plus audacieux ou plus ingénieux, c'est certain, mais ça s'annonce déjà convaincant et prometteur pour la suite de sa carrière, tant digérer tous ces éléments sans se montrer trop dense n'était pas une mince affaire.

Contrairement aux OAV, la série TV n'est pas produite chez Jûmonji mais le fruit d'une collaboration entre Graphinica (*Expelled from Paradise*) et Telecom Animation Film (*orange:Mirai*, *saga Lupin*). Si le

premier a endossé plusieurs tabliers, il est surtout connu pour sa spécificité, à savoir la 3D CGI, qui ne cesse de s'affiner. C'est aussi une très jeune structure, née en 2009 du rachat du département digital de Gonzo (une soixantaine de personnes) par Q-tec, une

« *Chain Chronicle* n'a pas été élevé aux graines de l'anticonformisme contemporain »

société de préproduction montée en 1989. Après une belle participation au projet *Japan Animator Expo* (épisode 10, 2015), et *Expelled from Paradise* donc, Graphinica signe avec *Chain Chronicle* la première véritable série sur laquelle il a assuré plusieurs rôles sans maestria, mais avec sérieux et sans accroc. N'oublions pas que la vérité du marché, c'est aussi de voir des œuvres plus ambitieuses et hétéroclites comme *Space Dandy* se casser la gueule. •





ONIHEI

LE GENDARME ET LES VOLEURS

[PAR **DELUXE**]

C'est un des premiers *simulcasts* disponibles sur la nouvelle plate-forme de SVoD Amazon Prime. Adapté d'un célèbre roman historique, *Onihei* est une série d'enquêtes policières au cœur du Japon féodal. Ce récit mature plaira aux amateurs de *chanbara*, les fameux films de samourais, mais dont la réalisation classique et limitée ne sera pas au goût de tous.



EN BREF

Un *anime* d'enquêtes policières à la réalisation classique, à réserver aux fans de récits de samourais.



Titre original :
Onihei Hankachō The Animation

Format : 13 x 25 min

Date de sortie : 9 janvier 2016

Réalisation : Shigeyuki Miya

Character designer :
Shigeyuki Miya

Musique : Kohei Tanaka

Studio : M2

Diffusion : Amazon Prime

O*nihei Hakancho* est au départ une collection d'histoires courtes publiées par l'auteur Shotaro Ikenami à partir de 1967, et qui sera adaptée en série télévisée, en long-métrage et en pièce de théâtre. Ces histoires se situent dans un genre que vous connaissez tous sans le savoir, appelé au Japon le *jidai-geki*. Ce terme regroupe tous les genres de récits historiques japonais, en particulier ceux situés à l'époque des samourais de l'ère Edo, c'est-à-dire la période allant du XVII^e au XIX^e siècle. Les films de *chanbara* de Akira Kurosawa, ou les mangas tels que *Vagabond* de Takehito Inoue, sont autant d'exemples de *jidai-geki*, un style qui se développe sur tous les médias, y compris l'animation.

EDO UNITÉ SPÉCIALE

Onihei raconte ainsi l'histoire de Heizo Hasegawa, un samouraï qui travaille pour le gouvernement de l'époque, le shogunat. Son rôle est de mener la

chasse aux voleurs, aux escrocs et autres bandits qui gangrènent la capitale militaire d'Edo, l'ancienne ville de Tokyo. En plus d'être un excellent combattant, Heizo est aussi un grand meneur d'hommes qui rassemble une troupe de soldats loyaux. Mais ce qui intrigue le plus sont les méthodes de travail du personnage, qui consistent à utiliser des délinquants repentis pour infiltrer les gangs et ainsi attraper sur le fait les plus dangereux criminels. Dans les milieux interlopes d'Edo, Hasegawa est aussi craint que détesté, ce qui lui vaut le surnom de « Onihei » (Heizo le Démon).

Du point de vue du scénario, *Onihei* n'est pas grand-chose de plus qu'une série policière à la mode des samourais. Chaque épisode est une enquête qui place Heizo face à un ou plusieurs adversaires, généralement des voleurs qui en viennent à recourir au meurtre, au viol ou au chantage pour parvenir à leurs fins, brisant ainsi le code d'honneur des



© Office Ikenami/Bungeishunju Ltd. /TV Series Onihei Production Committee

bandits de l'époque. Cependant, même les pires racailles d'Edo sont des êtres humains, avec leurs propres sentiments et leur parcours tragique. Les bandits traqués par Heizo sont souvent les victimes de circonstances ou d'influences néfastes contre lesquelles Heizo lui-même ne peut rien. Cette manière de brouiller la frontière entre le bien le mal, en ne distinguant pas clairement les gentils et les méchants, constitue assurément une des grandes qualités de *Onihei*.

En revanche, l'*anime* déçoit par une réalisation qui n'est clairement pas au niveau des standards actuels de l'industrie. Les décors inspirés du Japon féodal sont très beaux et on ne peut qu'apprécier la grande qualité du doublage et de la bande-son jazz composée par le grand Kohei Tanaka (auteur de la musique de *One Piece* entre autres). Mais le character design inégal, l'animation rigide et le recours fréquent et voyant aux images de synthèse n'aident pas à s'immerger dans l'époque décrite, surtout dans un genre qui a vu passer des œuvres aussi fabuleuses que *Sword of the Stranger* ou *Samurai Champloo*.

UN STUDIO QUI DÉBUTE

Cette performance médiocre peut s'expliquer par les moyens limités dont dispose le staff de la série. La réalisation de *Onihei* est signée par un tout jeune studio appelé M2, une structure qui, toutefois, ne sort pas de nulle part, puisqu'elle vient d'être fondée par Masao Maruyama. Ce producteur légendaire, âgé de 75 ans dont plus de cinquante consacrés à l'animation japonaise, est notamment connu pour avoir participé à la fondation du studio Madhouse qu'il a dirigé pendant très longtemps. Il s'est ensuite éloigné pour



créer le studio MAPPA en 2011, et maintenant le studio M2 dont *Onihei* est la première production. Régulièrement invité dans les grands événements du milieu (il est le prochain parrain de Japan Expo en 2017), Maruyama explique qu'il souhaite consacrer les dernières années de sa carrière à monter des espaces de liberté créative pour lui et ses animateurs, et *Onihei* s'accorde bien avec cette ambition.

Onihei se démarque à bien des égards du reste de la production animée actuelle. Adapté d'un vieux roman dans un genre très codifié, c'est un récit très

« Une série policière à la mode des samouraïs du XVIII^e siècle »

classique qui ressemble plus à un feuilleton télévisé qu'aux *anime* pour *otaku* à la mode. L'histoire est racontée de manière très linéaire à la manière des séries policières, laissant peu de place à l'interprétation ou à la réflexion de la part du spectateur. De plus le récit montre l'époque d'Edo dans toute sa cruauté avec des scènes de torture, de viol ou d'exécution parfois assez graphiques qui risquent ne pas être adaptées à tous les publics. Enfin, la narration épisodique, où chaque épisode raconte une nouvelle histoire sans lien direct avec la précédente, pourra rebuter les spectateurs d'aujourd'hui habitués au rythme effréné des séries à *cliffhangers*.

Néanmoins, il se dégage de *Onihei* une véritable élégance propre aux productions adaptées de romans ; ce ton littéraire, cette écriture subtile des personnages qui les rendent humains dans toutes leurs faiblesses. Si vous êtes un fou de films de samouraïs, ou que vous appréciez les enquêtes policières dans un contexte mature et violent, *Onihei* est un *anime* qui mérite votre attention. Sinon, n'hésitez pas à découvrir d'autres œuvres de *jidai-geki*, un genre qui recèle de nombreux trésors. •



TOONAMI

LA CHAÎNE DES SUPER-HÉROS

**NOUVEAUX
ÉPISODES**
tous les weekends - 11h



CANAL
CANAL 164

numericable
CANAL 210

SFR
CANAL 131

Orange
CANAL 95

free
CANAL 154

bouygues
CANAL 104



AH! MY GODDESS

LA CHEVAUCHÉE DES WALKYRIES

[PAR **Maxime Bender**]

« *Open your mind, mind mind* ♪ », quelques mots emblématiques de l'introduction mythique d'une série mythologique qui a fait rêver un très large public : *Ah! My Goddess*. Si l'on nous propose d'exaucer un vœu, rien qu'un seul, quel serait-il ? L'auteur a tranché dans le vif, ça sera l'amour, le vrai, l'unique... mais pas seulement.



EN BREF

Culte, drôle et émouvant, c'est une histoire qui a éduqué des milliers de garçons. Même si elle a vieilli graphiquement, elle touche toujours au bon endroit.



Anime

Titre original : *Aa Megami-sama: Sorezore no tsubasa*

Durée : 51 x 25 min (2 saisons + épisodes spéciaux)

Année de sortie : 2005

Réalisation : Hiroaki Goda

Character designer : Hidenori Matsubara

Musique : Shiro Hamaguchi

Studio : Bandai Visual

Diffusion : Kazé

Manga

Titre original : *Aa megami sama*

Auteur : Kōsuke Fujishima

Nb de tomes : 48, série terminée

Prépublication : *Gekkan Afternoon*

Éditeur VO : Kōdansha

Éditeur VF : Pika

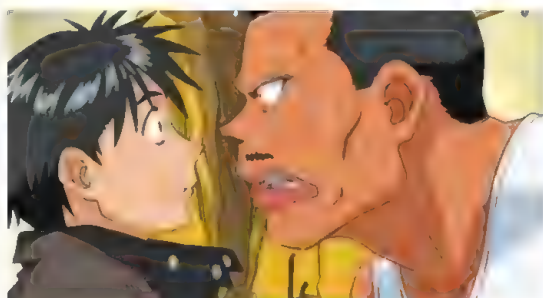
Genre : comédie, fantastique

Prix : 6,95 €

Keichi Morisato est un jeune étudiant passionné de moto. Gentil, honnête, travailleur et courageux, il vit dans l'internat de son club de mécanique où ses *senpai*, avec un soupçon de bienveillance, profitent de son énergie. Mais en réalité, sa vie n'est qu'une succession de malchances. Il ne s'en rend pas vraiment compte ; il n'arrive à sortir avec aucune fille, sans doute à cause de sa petite taille, pense-t-il ; il galère à boucler ses fins de mois, comme tout étudiant qui se respecte. Malgré tout, il ne se plaint jamais et continue d'aider avec plaisir ceux qui ont besoin de lui. Une mauvaise fortune qui ne pouvait pas durer indéfiniment, « l'univers » allait en décider autrement et pour contrecarrer cette sombre étoile qui brille au-dessus de lui, il se verra livrer une déesse à domicile. Parfois, la vie est bien faite, cette déesse s'appelle Belldandy, et débarque dans la chambre non mixte du garçon... Les problèmes commencent !

QUEL EST VOTRE SOUHAIT ?

Sans aucunement dévoiler les clés de l'intrigue, le souhait du jeune homme n'est pas si évident. Alors que beaucoup de garçons comme lui auraient demandé à être riches, à avoir du succès auprès des filles ou des vœux à l'infini, Keichi prend tout le monde à contre-pied, déesse comprise et lui dit « *reste avec moi* ». La force s'occupe du reste, ils seront inséparables ! Keichi a désormais une jeune demoiselle sur les bras et un logement à trouver pour démarrer une nouvelle vie ;



un temple fera l'affaire et c'est à ce moment-là que le récit commence réellement, enfin presque. Plus loin dans la narration, les sœurs de la déesse interviendront, des rivales apparaîtront, des anges aussi, des camarades de classe, etc. Le harem peut s'enclencher.

Décrit de cette manière, ça a tout l'air du manga un peu simplé pour garçon. On retrouve de nombreuses filles sexy, entourant un jeune homme pas toujours adroit dans des situations plutôt cocasses. De là à penser que c'est typique du *harem manga* basique, il n'y a qu'un pas, que l'on ne franchira pas, bien au contraire. D'une part, cette histoire n'est pas vraiment commune pour d'innombrables raisons, et d'autre part ce garçon n'est pas si naïf et n'a pas réellement un problème de choix. Ce que le héros veut, c'est Belldandy. On s'éloigne ainsi du *harem manga*, c'est définitif. Ici, il sera plutôt question des premiers sentiments amoureux. L'auteur approfondira ce qu'on ressent au démarrage d'une relation, par exemple les interrogations que l'on peut avoir : pourquoi reste-t-elle avec moi ? Suis-je à la hauteur ? Va-t-elle me trouver nul ? Ou encore, il traitera de toutes ces petites choses du quotidien telles que les premiers repas partagés, les goûts de l'un et de l'autre, ou tout simplement les surprenants effleurements de peau.



C'est évidemment l'une des clés du succès d'*Ah! My Goddess*. Cet aspect cours de drague et leçon de bon comportement amoureux en fait quasiment un livre saint. Autant de réponses à ces questions que l'on peut se poser dans les prémices du couple, autant de choses à découvrir, que l'on soit une fille ou un garçon, que l'autre soit fille ou garçon, et qui font de *Ah! My Goddess* une œuvre universelle.

DES ESPRITS ET DES PRIÈRES BIEN PLUS PRATIQUES QUE GOOGLE

Et comme toutes les comédies romantiques au long cours, l'auteur s'amuse à parcourir de nombreux genres et sous-genres à travers chacune des épreuves qui jalonnent le chemin de Belldandy et Keichi. L'œuvre est remplie d'humour et de tranches de vie au début, puis d'aventure, d'action ou encore d'un soupçon d'horreur par la suite. Des séries aussi riches que *Ah! My Goddess*, on n'en trouve pas si souvent, car même si l'entame est plutôt mignonne, le manga ou l'*anime* recèlent bien plus d'enjeux.



SHOPPING

À l'heure où l'on écrit ces lignes, l'*anime* n'est malheureusement plus disponible en *streaming* légal et gratuit. En revanche, les DVD (édités par Kaze) des séries citées sont tous encore en vente. L'*opening* de l'*anime* des années 2000, *Open Your Mind*, est signé Yoko Ishida et il est facile à commander sur Internet. Sur les sites d'import, on peut tomber sur des OAD et autres CD audio de la série (en japonais). Le manga est toujours en cours de publication aux éditions Pika, il reste 4 tomes à paraître mais aucune date n'a pour l'instant été annoncée concernant la fin de la série. Au Japon, un magnifique *artbook* est disponible, mais seulement en import. S'il y a une trouvaille à faire en occasion c'est le jeu vidéo, sorti à l'époque sur *Dreamcast*. Chez Good Smile Company, au mois d'août 2017, vous aurez une toute nouvelle figurine de Belldandy. Comme toute série culte qui se respecte, la plupart des boutiques *online* spécialisées proposent les costumes des déesses pour un petit *cosplay*.



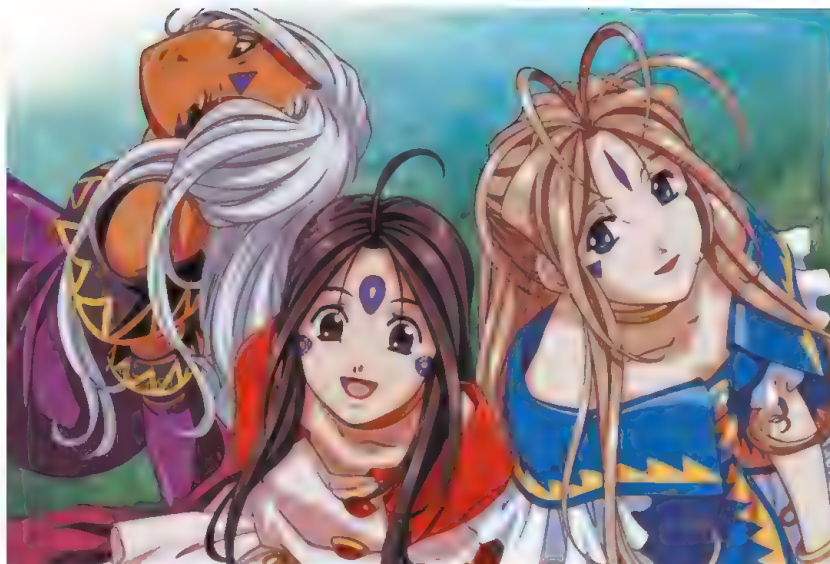
© Kosuke Fujishima, Kodansha, TBS and KSS Films. All rights reserved.



Avant *Ah! My Goddess*, l'auteur Kosuke Fujishima avait signé *You're Under Arrest* (Pika Éditions), l'histoire de deux policières de choc à Tokyo partageant leur temps entre l'arrestation de criminels en détruisant tout sur leur passage et leur vie sentimentale. En 1988, dans une illustration, on aperçoit une déesse aux côtés des deux héroïnes. Un dessin plébiscité par les fans et par l'auteur lui-même, au point qu'il décide d'en faire un personnage principal. Cette déesse deviendra l'héroïne d'une nouvelle œuvre : *Ah! My Goddess*. Elle sera publiée la même année dans le magazine *Afternoon*. Le 48^e et dernier tome du manga est paru près de 26 ans plus tard au Japon, ce qui fait de cette série l'une des plus longues que l'on peut connaître. En France, certains lecteurs ont ainsi démarré le titre en 1997 sorti à l'époque sous le label *Manga Player* (repris ensuite par Pika Éditions) et vont enfin pouvoir, espérons-le, le terminer en 2017 ou en 2018.

UNE BOUGIE D'ALLUMAGE EN GUISE DE BOUCLE D'OREILLE

Kosuke Fujishima avait aussi défrayé la chronique au Japon l'an dernier en annonçant son mariage avec une cosplayeuse de 20 ans, Nekomu Otogi, qui décida d'arrêter sa carrière d'*idol* dans le même temps. L'auteur, passionné de modèles réduits et de moto, au point de transmettre cette fibre à ses personnages, vient de lancer une nouvelle série toujours publiée dans le magazine *Afternoon* : *Top GP*. On suivra un garçon qui vise le championnat MotoGP. Il a ainsi, une fois de plus, le loisir de dessiner de belles machines, ce qu'il affectionne tout particulièrement, comme on peut le voir sur son compte Twitter : @fujishimakosuke



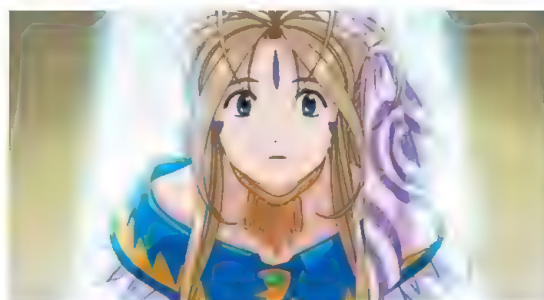
En plus d'une série TV de 51 épisodes très fidèle à toute une partie du manga qui s'étale sur 48 tomes, l'univers s'est enrichi sur plusieurs supports. D'abord cinq OAV dans les années 1990 reprenant le début de l'histoire, avec de nombreuses modifications et un ton bien moins comique que dans le véritable *anime* produit à partir de 2005. Un film d'animation *Ah! My Goddess* a aussi été réalisé pour le cinéma en 2000 ; il se déroule trois ans après l'arrivée de Belldandy dans le quotidien de Keichi, et c'est l'ancien mentor de la déesse qui surgit et bouleverse leur vie. En 1996, Kosuke Fujishima compile un volume

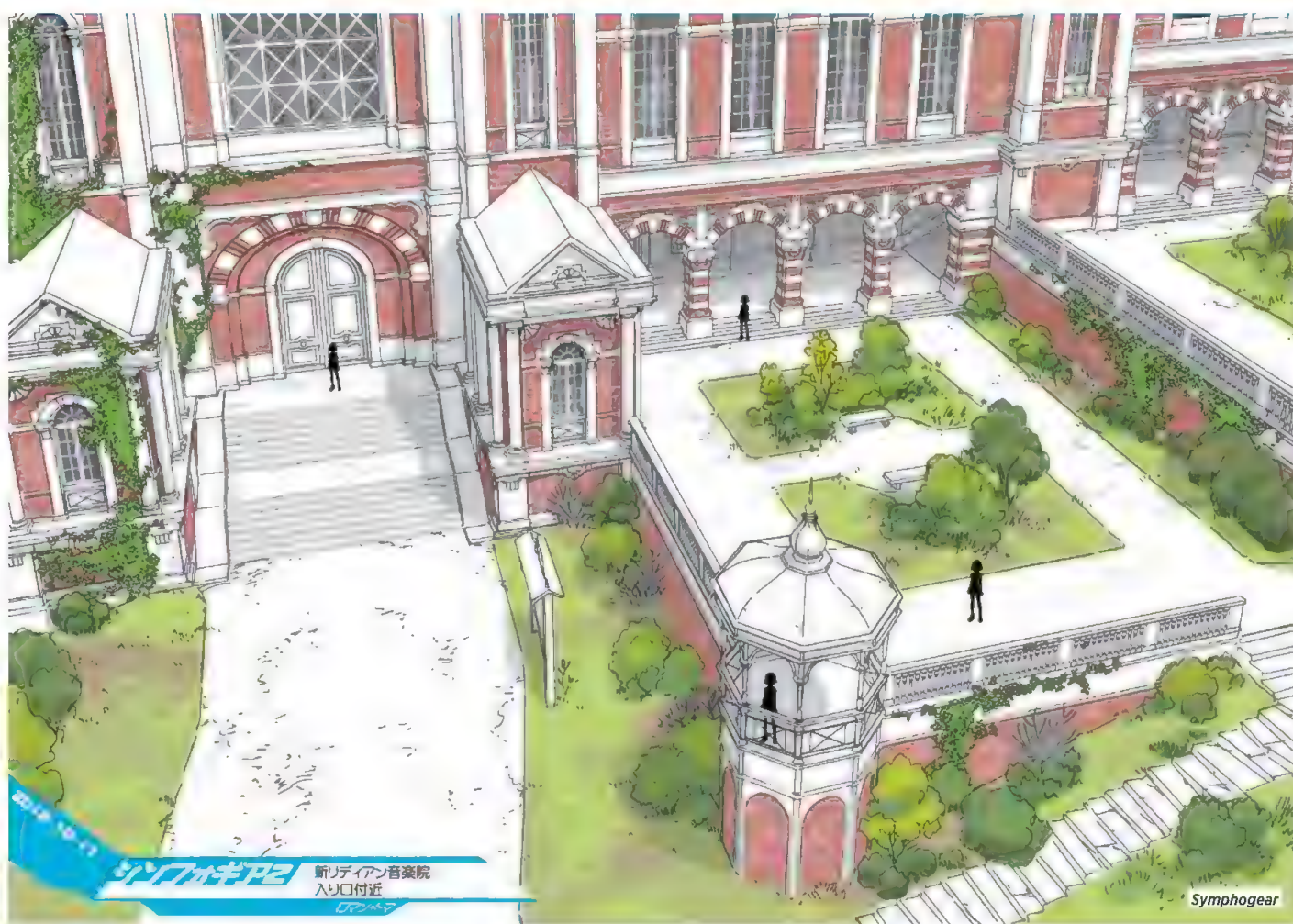
« On s'éloigne ici du *harem manga*. Il est plutôt question des premiers sentiments amoureux »

d'histoires humoristiques en quatre cases dénommé *Adventures of the Mini-goddess*, qui sera transformé deux ans plus tard en 48 épisodes de cinq minutes d'une série d'aventure loufoque avec les déesses en SD : *Ah! My Mini-goddess*. •

AH! MY GODDESS ET LA MYTHOLOGIE NORDIQUE

Cette œuvre puise très librement dans la mythologie scandinave. Les noms et caractères des trois déesses sont inspirés des trois plus importantes Nornes, des sortes de divinités. Ainsi, Belldandy est Verdandi, l'incarnation du présent. Skuld (et ses inventions) est la Norne du futur. Et Urd, l'aînée des trois sœurs, représente le passé. La mission de ces Nornes est de prendre soin de l'arbre qui soutient le monde : Yggdrasil. Dans la série, c'est à peu près la même fonction, à ceci près qu'Yggdrasil est un système informatique. Peorth, la rivale de Belldandy, vient aussi d'une sorte de déesse nordique, son nom évoque le destin ou le hasard ! Cette histoire fourmille d'autres clins d'œil à cette mythologie, donc lorsque vous verrez un mot ou un nom bizarre, vous saurez dans quel coin chercher !





HOW TO ANIME LE DESIGN DES DÉCORS

[PAR THOMAS ROMAIN]

Pendant la phase de préparation qui précède la production, en parallèle à l'écriture des scénarios et du design des personnages, il faut aussi s'occuper de conceptualiser les décors qui serviront de toile de fond à l'animation. Souvent peu connu du public, le poste de designer décor est pourtant l'un de ceux qui requièrent le plus d'imagination.

Dans la production japonaise d'animation actuelle, et contrairement au secteur du jeu vidéo notamment, la fabrication des décors est confiée à deux personnes clés. La première s'occupe de concevoir ces différents lieux sous forme de dessins en noir et blanc, souvent au trait, parfois même de plans descriptifs un peu techniques. Il s'agit du design décor, *bijutsu settei* en japonais – le mot *bijutsu*, littéralement « art », désignant spécifiquement les décors et *settei* ayant pour sens « design ». La seconde

personne est un peintre (traditionnel ou numérique) qui s'occupe de la mise en couleur des dessins. Dans cet article nous allons nous intéresser à la première phase de conception.

Des univers variés

Le designer de décor travaille seul ou avec des assistants, suivant la quantité de dessins à fournir dans le cadre du projet, sachant aussi qu'il peut s'atteler à plusieurs autres œuvres en même temps. Son travail commence par une réunion avec le réalisateur, encadrée par un ou plusieurs

assistants de production. Ces assistants seront ses seuls contacts tout au long de la production. Il est en effet fréquent qu'il ne travaille pas directement au studio chargé de la fabrication du dessin animé, mais dans une société spécialisée dans les décors, voire dans son propre local s'il est indépendant. Le réalisateur lui demande de dessiner les différents lieux qui vont apparaître dans le film ou l'épisode. S'il existe une œuvre préexistante comme un manga, il se servira bien sûr de ses éléments visuels caractéristiques pour les recréer dans la version animée.

« DESIGNER DES DÉCORS NÉCESSITE AVANT TOUT D'AVOIR UN BON NIVEAU DE DESSIN ACADÉMIQUE ET UNE MAÎTRISE DE LA PERSPECTIVE. »

En revanche, si la série ou le film est une œuvre originale, il sera libre d'inventer les lieux selon son idée, tout en restant dans le cadre fixé. Il pourra être amené à concevoir des intérieurs de bases futuristes, des mondes *fantasy* de style JRPG, des châteaux du Japon féodal, des paysages post-apocalyptiques ou bien simplement des lieux contemporains, champêtres ou urbains. Les commandes peuvent être très variées et le designer de décor doit être à l'aise dans toutes les situations.

La représentation réaliste de l'espace

La constante sera cependant de représenter l'espace de façon réaliste car les réalisateurs japonais ont une manière de mettre en scène très cinématographique. Ils filment souvent leurs personnages comme s'ils étaient de vrais acteurs, en simulant les spécificités des caméras. D'autres styles de mise en scène, plus « cartoon », bidimensionnels dans leur approche, que l'on voit souvent dans les productions françaises et américaines, permettent de déformer à volonté les perspectives, d'innover dans la représentation des décors qui ne sont utilisés dans ce cas que comme de simples arrière-plans illustratifs sur lesquels se superposent les personnages. Au Japon les réalisateurs ont pour habitude de placer

de manière crédible les personnages au cœur des décors. Les effets de focales, de profondeur de champ, de travelling, de champs et contrechamps, etc., sont utilisés allègrement, même pour les productions destinées à un public très jeune. Les décors doivent donc être conçus pour être filmés sous tous les angles, contrairement à des scènes de théâtre. Le designer doit apporter une attention toute particulière au respect de la perspective et faire en sorte que les espaces décrits dans ses dessins soient cohérents. Le recours à des références photographiques pour les environnements contemporains est quasiment systématique. Beaucoup de dessins animés actuels se passant d'ailleurs dans des lieux réels, l'équipe de production se rend souvent sur place lors de voyages de repérage, au cours desquels ils prennent beaucoup de clichés qui pourront servir directement de base aux décors.

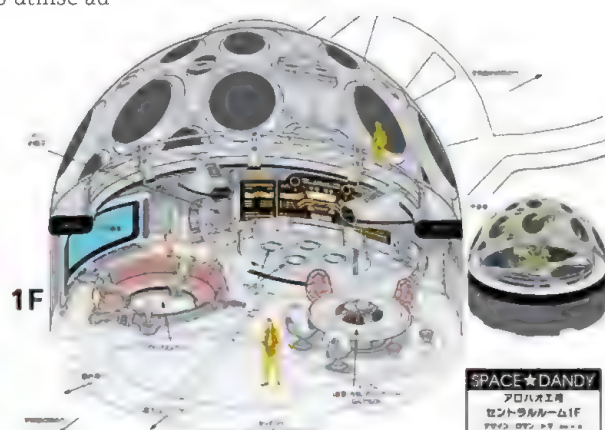
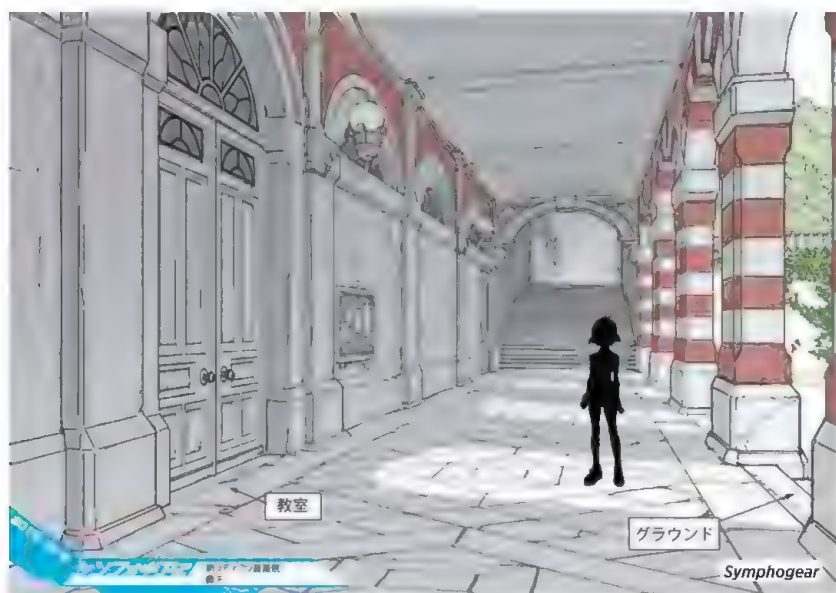
Des techniques modernes pour plus d'efficacité

Chaque studio de décor, voire chaque designer, a sa propre manière de travailler. Longtemps cantonnés à n'utiliser que papier, crayons et règles, de plus en plus de jeunes et moins jeunes décorateurs sont passés au numérique. Adobe Photoshop est le logiciel le plus utilisé au

Japon dans ce domaine. Ses différentes fonctionnalités sont très utiles pour dessiner plus aisément, que l'on se serve de tablettes graphiques de type Cintiq ou des modèles plus classiques. De plus en plus de designers travaillent également en 3D. Cela présente l'avantage considérable de pouvoir visualiser et rendre le décor modélisé sous n'importe quel angle avec une perspective parfaite. Mais modéliser un décor en trois dimensions peut prendre du temps et n'est pas adapté à tous les cas de figure. Les bons modelleurs ne sont aussi pas toujours de bons designers et inversement.

Devenir concepteur de décor au Japon

Ce poste est relativement accessible aux talents étrangers. Contrairement aux personnages pour lesquels le moindre trait disgracieux est critiqué par les fans et qu'il est indispensable de dessiner selon un style parfaitement japonais, designer des décors nécessite avant tout d'avoir un bon niveau de dessin académique et une maîtrise de la perspective. Si à cela on ajoute de l'imagination, un bagage en japonais et une grosse motivation, alors tous les ingrédients sont réunis pour trouver du travail dans ce domaine. •



POUR EN SAVOIR PLUS

Vous vous intéressez aux métiers de l'animation ou êtes simplement un(e) amateur(trice) d'*anime* ayant envie d'en savoir plus sur leur fabrication ? Rendez-vous sur www.furansujinconnection.com, un site créé par les Français qui travaillent dans l'industrie de l'animation au Japon, et profitez d'un retour inédit sur la réalité du secteur.





Yann Le Gall

DESIGNER DE DÉCOR FRANÇAIS AU JAPON

Après une formation de trois ans à l'école Pivaut à Nantes, puis à Paris à Gobelins, l'école de l'image, de trois ans également, Yann Le Gall est arrivé sur le marché du travail avec un solide bagage technique et artistique. Il travaille un an en France puis, intéressé par une opportunité rare d'œuvrer au Japon, s'envole pour Tokyo en 2008 pour rejoindre une petite équipe française déjà en place au studio Satelight. Un peu à part, ce dernier a la spécificité d'avoir en permanence une équipe de designers composée de quatre ou cinq Français. Travailler là-bas requiert de parler japonais, ce qui limite les possibilités d'embauche mais pas au sein de cette petite communauté bilingue qui lui permet de faire la transition sans trop de difficultés. Au bout de deux ou trois ans d'efforts d'apprentissage de la langue au sein du studio et en dehors, il devient indépendant professionnellement. À Satelight, il travaille sur plusieurs

projets comme *Basquash!*, *La Croisée dans un labyrinthe étranger* ou *Symphogear*, en tant que designer décor, un métier qu'il apprend sur le tas.

Comme nombre de ses homologues, ce n'est pas une spécialité à laquelle il pensait être destiné, d'autant qu'il affectionne dessiner des illustrations de personnages ou travailler sur des storyboards. Le studio Madhouse fait appel à lui pour développer l'univers fantastique de la série *No Game No Life*, ainsi que le studio franco-japonais Yapiko Animation pour lequel il travaille sur certains projets récents. Il se verra aussi confier les décors du pilote de *Cannon Busters* par le créateur américain LeSean Thomas. Son rôle dépasse même celui de designer décor puisque après quelques années de dessin au trait, il occupe aussi le poste de chef décorateur couleur sur ces mêmes projets, sans parler de ses interventions de professeur à Gobelins où il enseigne

le design décor et le layout tout en sensibilisant les étudiants aux techniques de production japonaises.

L'animation étant un petit milieu et les opportunités à saisir étant nombreuses pour les personnes talentueuses ayant de surcroît fait leurs preuves, Yann a aussi la chance de toucher au storyboard, notamment sur la série française événement *Lastman*. Dorénavant, il pense continuer à naviguer entre la France et le Japon, en travaillant sur les projets qui le passionnent, et peut-être encore explorer de nouveaux domaines de la création animée. Un talent à suivre de près. Yann Le Gall n'est pas le seul à avoir réussi à se faire une place au Japon. D'autres y réalisent des carrières admirables dans bien d'autres spécialités de la production animée nipponne. L'association Furansujin Connection vous présentera quelques-uns de ces *senpai* français dans les prochains numéros d'*AnimeLand*. •

LE CONCERT OFFICIEL **DRAGON BALL** ET **DRAGON BALL Z**



DRAGON BALL SYMPHONIC ADVENTURE

6 MAI 2017 - GRAND REX - PARIS



LOCATIONS : FNAC, CARREFOUR, SUR FNAC.COM, MAGASINS U,
GÉANT, INTERMARCHÉ ET SUR L'APPLI LA BILLETTERIE

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

SINFONIA
POP
ORCHESTRA

OVERLOOK
EVENTS



ADELINE CHETAIL

LA CONTEUSE D'HISTOIRE

[PAR Yasmine Baouche]

Le monde du doublage français fourmille de personnalités aussi intéressantes que différentes. Adeline Chetail, par exemple, est une enfant du métier. C'est à sept ans qu'elle commence à prêter sa voix à différents studios pour des dessins animés, des films... Modeste et passionnée, l'actrice et comédienne de doublage se raconte.



VOXOGRAPHIE SÉLECTIVE

2002 - 2003

Arumi - *Abenobashi*

2003

Kiki - *Kiki la petite sorcière*

2003 - 2004

Lavie - *Last Exile*

2007

Nausicaä - *Nausicaä de la vallée du vent*

2007 - 2009

Nia - *Gurren Lagann*

2010

Arrietty - *Arrietty, le petit monde des chapardeurs*

2015

Anna
Souvenirs de Marnie

2015

Elizabeth -
Seven Deadly Sins

2015

Mei-Ling Zhou
Overwatch

2016

Iris
Final Fantasy XV

2017

Zelda
*The Legend of Zelda
Breath of the wild*

C'est à l'âge de six ans qu'Adeline monte sur les planches pour la première fois. Son père est conteur d'histoires, il crée un spectacle mêlant magie et comédie musicale dans lequel la petite fille joue un rôle. « Dès que j'ai appris à parler, j'ai aimé raconter des histoires aux gens et je faisais des petits spectacles improvisés », nous rapporte Adeline. La petite fille aime ce métier depuis toujours et demande donc à son père de continuer à jouer des rôles après la pièce. « Mes parents m'ont toujours soutenue et encouragée dans ce que j'avais envie de faire et j'ai aimé le doublage de voix dès que je l'ai découvert ! »

UNE VOCATION COUVERTE DE SUCCÈS

Adeline Chetail aime son métier dès le début. Elle apprend à lire plus vite et parfaitement afin de « bien suivre le rythme des bandes synchro ». Elle a doublé un grand nombre de films d'animation japonais et surtout beaucoup de films du studio Ghibli dans les années 2000 : elle est la voix du second doublage de Nausicaä (*Nausicaä de la vallée du vent*), Kiki (*Kiki la petite sorcière*), Arrietty (*Arrietty, le petit monde des chapardeurs*), Ame enfant (*Les Enfants loups, Ame et Yuki*) mais aussi des rôles secondaires dans *Le Vent se lève* ou *La Colline aux coquelicots*. Quand la question se pose de savoir si elle a fini par se sentir indispensable au doublage français des films Ghibli, elle répond humblement : « Je n'ai jamais eu la sensation ni la prétention de penser que j'étais indispensable aux films des studios Ghibli... J'ai eu la chance qu'on pense

à moi pour les castings et de les réussir en étant validée par le studio. À chaque fois je pensais que je ne serais pas prise justement parce que j'avais déjà fait d'autres films. »

S'il ne fait aucun doute qu'un passionné de l'univers de Miyazaki ait entendu bien des fois la voix claire et juvénile d'Adeline Chetail, ledit univers est *in fine* très présent dans sa carrière de comédienne de doublage. Si elle apprécie l'animation japonaise, et que sa participation à des films du studio Ghibli lui a été aussi agréable que les regarder, elle précise cependant que son rapport au métier du doublage n'est pas forcément en lien avec ses goûts personnels. C'est d'ailleurs selon elle un dogme commun à la majorité des comédiens de doublage : « On ne peut pas demander à un comédien de travailler sur un film ou un autre ! Cela ne se passe pas comme ça. » Elle garde cependant un excellent souvenir de sa participation au film *Nausicaä de la vallée du vent* et, en tant que spectatrice, son film d'animation préféré reste *Le Voyage de Chihiro*.

LA POLYVALENCE DE SES DOUBLAGES

Si Adeline a déjà une belle carrière derrière elle, la jeune femme de 30 ans est loin d'en avoir terminé avec son métier ! Présente dans les films, les téléfilms, les séries, les jeux vidéo, les dessins animés, l'actrice est toujours sur le fil. Enfant, elle est aux castings de *Forrest Gump*, *Beethoven 2* ou encore *Corrina, Corrina* en 1994, un excellent film avec Whoopi Goldberg qui traite des préjugés raciaux dans les années cinquante. Adeline



The Last of Us



Souvenirs de Marnie

2012 ANOLE CHILDREN FILM PARTNERS
© 2014 GNDHDTK - All rights reserved.
© 2010 GNDHDTK



prête sa voix à la petite Molly, l'un des rôles principaux du film homonyme. Plus récemment, elle est devenue la voix officielle de Vanessa Hudgens, ce qui lui a permis de participer au célèbre *High School Musical* et des films plus sombres tels que *Sucker Punch* ou *Spring Breakers*. Elle est également comédienne de doublage pour les jeux vidéo *Resident Evil : Operation Raccoon City*, elle est Ellie dans l'excellent *The Last of Us* et Misty dans *Call of Duty : Black Ops II*. Participant au succès énorme de ces licences qui sont devenues historiques, Adeline Chetail démontre qu'elle peut se mouvoir en de multiples personnages, passant aisément de l'univers Disney à celui des zombies.

Y a-t-il beaucoup de différences dans le processus de doublage et les supports qui lui sont accordés ? « Nous n'avons pas toujours une référence en image ou sonore, nous pouvons travailler également sans bande rythmo, simplement avec un texte... Je n'ai aucune préférence car chaque discipline est intéressante mais c'est vrai que c'est moins confortable de travailler sans images, on manque de contexte ! D'un autre côté, c'est agréable de se servir de son imagination », répond-elle.

UN AMOUR DU MÉTIER QUI NE FAIBLIT PAS

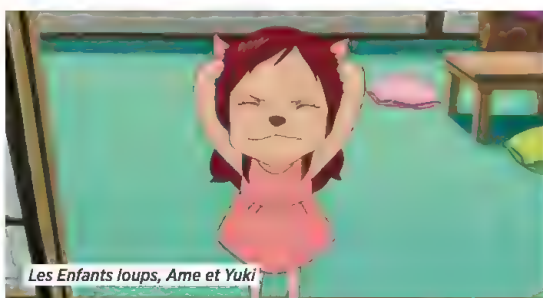
La liste est interminable. Du début de sa carrière jusqu'à aujourd'hui, Adeline Chetail est sur tous les fronts avec le même enthousiasme, le même plaisir et la même curiosité. Elle qui a toujours souhaité raconter des histoires est aujourd'hui l'une des comédiennes de doublage françaises les plus actives

et reconnues. Son métier l'amène à découvrir des univers totalement différents. Les contes sont parfois empreints de beauté comme ils peuvent être totalement cauchemardesques, mais l'important n'est-il pas de continuer à raconter des histoires ? Et quand nous demandons à Adeline si elle s'épanouit toujours dans son métier et si elle a d'autres projets,

« Dès que j'ai appris à parler, j'ai aimé raconter des histoires aux gens... »

peut-être dans le théâtre à nouveau ou comme comédienne de doublage, elle répond avec assurance et ardeur : « J'aime beaucoup faire ce métier et j'ai la chance d'être sur des projets très variés alors je ne m'ennuie jamais ! Je me sens très épanouie dans le monde des voix. Je n'ai pas de projets en cours pour d'autres disciplines comme les tournages ou le théâtre mais je suis déjà très occupée par les enregistrements en studio. J'espère que cela continuera comme ça ! ». C'est tout ce que nous lui souhaitons ! •

Remerciements à Adeline Chetail pour nous avoir accordé son temps.





SUSUMU HIRASAWA

FUTURISTE PSYCHÉDELIQUE

[PAR MÉLANIE RAMET]

Artiste discret, Susumu Hirasawa a laissé sa marque dans le monde de l'animation japonaise, notamment par sa collaboration avec Satoshi Kon sur plusieurs de ses œuvres. Son style singulier, né de l'électro, du punk et de la pop, n'a cessé d'évoluer dans sa propre direction, nourri par des influences venant d'Europe et d'Asie de la fin des années 1970.



P eu de gens connaissent son nom, pourtant Susumu Hirasawa a marqué toute une génération d'amateurs d'animation japonaise, une génération qui a vu Satoshi Kon apparaître sur ses écrans et donner un autre sens à la japanimation. Né en 1951, Susumu Hirasawa s'inspire très jeune des groupes de rock qu'il entend à la radio et commence la guitare électrique. En 1972, il fonde son premier groupe, Mandrake, et y définit déjà son style résolument électronique en s'inspirant du rock et des prémices de l'électro.

UN UNIVERS UNIQUE

C'est en 1979 que Mandrake devient P-model, toujours sous le signe de la musique électronique. En

plus de Hirasawa, quinze membres différents feront partie de P-model, qui existera jusqu'en 2000, modelant une musique unique et singulière, à l'image de son créateur. Le succès est au rendez-vous, les années 1980 et leur ambiance électro-pop favorisant leur essor. Le but du compositeur n'était pourtant pas de courir après le succès, et dès la fin des années 1980, Susumu Hirasawa se détache légèrement de son groupe pour se lancer en solo, notamment sous le nom de Kaku P-Model, et se consacrer à une musique qui lui ressemble davantage, avec un caractère plus marqué, plus alambiqué, et nettement plus personnel. Il sort son premier album solo en 1989, appelé *Jikū no Mizu*.

Au lieu d'utiliser un ordinateur Mac ou Windows comme la plupart des gens, le compositeur préfère utiliser un Amiga, et ce depuis toujours ; le challenge autour de l'utilisation de cette machine l'inspire, le pousse à toujours réfléchir et stimule sa curiosité². Cette passion pour la technologie le suit dans tous les aspects de sa créativité, des machines qu'il utilise pour composer à ce qu'il invente lui-même, notamment pour ses concerts : le voir utiliser des faisceaux lumineux sur scène pour générer des sons, ou un Gravitron – une roue de vélo customisée reliée à une machine à samples, elle aussi customisée – est un spectacle fascinant !

PASSAGE REMARQUÉ DANS L'ANIMATION

Susumu Hirasawa fait ses premiers pas dans la musique d'animation en 1991 sur les OAV de *Detonator Orgun*, anime de mecha encore inédit en France. Son style est déjà reconnaissable, celui qu'on lui connaîtra toujours, entre sons Midi, chœurs et percussions uniques. Ce n'est qu'en 1997 qu'il revient vers l'animation avec la série qui le fera connaître de tous les fans d'anime : *Berserk*.

Derrière le manga original se tient Kentaro Miura, célèbre mangaka, fan de *Ken le survivant*, dont il annonce s'être inspiré... et de Susumu Hirasawa, qui représente pour lui une autre source d'inspiration



© 2001 Chiyoko Committee
© KENTAROU MIURA (STUDIO GAGA) / HAKUSEN SHA / BERSERK FILM PARTNERS
© KENTAROU MIURA (STUDIO GAGA) / HAKUSEN SHA / BERSERK FILM PARTNERS
© D.R.



pour son œuvre³. C'est d'ailleurs Miura lui-même qui a demandé à ce que Hirasawa se charge de la musique de l'*anime* et de celle des jeux vidéo⁴. Il peut paraître étrange de voir un compositeur ouvertement anti-guerre, anti-violence et militant pour la protection de l'environnement, arriver à traduire l'essence d'un titre tel que *Berserk*, la violence de l'histoire et de ses personnages, par sa musique.

Après *Berserk*, c'est au tour de l'univers de Satoshi Kon d'emprunter le psychédéisme de Susumu Hirasawa pour son film *Millennium Actress* en 2001. Le réalisateur, fan du compositeur depuis plus de vingt ans⁵, ne s'arrête pas à cette première expérience et refait appel à celui qu'il admire pour la série *Paranoia Agent* en 2004, première et seule série de Satoshi Kon. Leurs deux univers semblent désormais complémentaires. Peu de compositeurs auraient réussi à habiller l'imagination visuelle de Satoshi Kon comme Susumu Hirasawa a pu le faire.

Puis arrive *Paprika* en 2006. À ce jour, cette collaboration reste l'une des plus marquantes de la janimation. Le thème de la parade, sobrement intitulé *Parade*, a marqué plus d'un spectateur et aujourd'hui encore, Susumu Hirasawa est reconnu pour son travail sur ce film. Malheureusement, le réalisateur disparaît en 2010, laissant des projets en cours derrière lui comme celui de *Dreaming Machine* sur lequel le compositeur avait déjà commencé à travailler : « Je n'ai jamais reçu de commande officielle de la part de Kon. Il y a une sorte d'accord tacite, en quelque sorte. Il y a des scènes pour lesquelles il a demandé à utiliser certaines chansons précises, mais aussi plusieurs parties sans direction particulière, il me revient donc de choisir les chansons. C'est une tâche difficile. Mais nous devons honorer une de ses dernières volontés, pour finir ce travail, même sans ses directions. »⁶

Peu présent dans le milieu de l'animation japonaise

mais très fidèle à ses titres, Susumu Hirasawa reste le compositeur attré de *Berserk* et signe les musiques des trois films de *The Golden Arc* (2012-2013), de la série de 2016, et marque la saga de son fer rouge.

UN ARTISTE EN FILIGRANE DE LA CULTURE POP

Même s'il n'est pas le musicien le plus connu, son œuvre influence l'univers pop japonais, et son ancien groupe P-Model a inspiré une des séries musicales bien connues des fans de janimation de ces der-

« *Paprika* est l'une des collaborations les plus marquantes de l'animation japonaise »

nières années : *K-on!* Derrière ce titre à la syntaxe similaire, c'est tout un groupe qui se voit « reproduit » sur papier par le mangaka Kakify, et les noms des héroïnes, ainsi que les instruments dont elles jouent, correspondent à ceux du groupe ! Hirasawa, Akiyama, Tainaka, Kotobuki... tous ces noms sont ceux d'anciens membres de P-Model ! •

1. Interview publiée dans le numéro 9 (mars-avril 2009) du magazine japonais *Five For Magazine*

2. Interview publiée sur *fuzz.jp* le 23 mai 2008.

3. Interview publiée sur *dvdrama.com* (devenu *lci.fr*) en 2006

4 Op. cit. 1.

5. Op. cit. 1.

6. Extrait du livre *Dream Fossil : The Complete Stories of Satoshi Kon*, Vertical, 19 mai 2015.

Flying Witch

PRENEZ UN GRAND BOL DE MAGIE !



Flying Witch © Chihiro Ishizuka / Kodansha Ltd.



En librairie le 8 mars 2017.
Volume 2 le 3 mai.

www.nobi-nobi.fr

DÉJÀ EN ANIME SUR

 **crunchyroll**



MANGATHÈQUE

LA SÉLECTION DE LA RÉDACTION

Mangathèque, c'est la sélection – subjective – des nouveaux titres reçus et à paraître ces mois-ci qui ont le plus marqué, en bien ou en mal, la rédaction d'AnimeLand.

[Rédigé et réalisé par **Maxime Bender, Marion Cochet-Grasset, Bruno De La Cruz et Joan Lainé**]



(couverture non définitive)

SEINEN

FIRE PUNCH

Auteur : Tatsuki Fujimoto
Tomes au Japon : 3, série en cours
Éditeur VO : Shueisha
Éditeur : Kazé Manga
Sortie : 21/06 **Prix :** 7,99 €

Fire Punch est un puissant *seinen* dans lequel l'homme est un loup pour le mutant, et le temps passé un antidépresseur. Rappelant la cruauté d'une sombre période *X-Men* ou l'ambiance d'*Ajin*, *Fire Punch* n'offre pas une violence gratuite mais dresse le portrait d'une humanité obnubilée par sa survie et soumise à un régime monarchique. Si le trait de Tatsuki Fujimoto peut d'abord paraître besogneux, il concorde à merveille avec l'ambiance austère, glaciale, qu'il confère à son œuvre,

modèle d'unicité dans le fond (pour l'instant), mais une dramaturgie et une patte graphique qui font leur effet, méritant très clairement qu'on s'y intéresse. B. D. L. C

REINE D'ÉGYPTE

Auteur : Chie Inudoh
Tomes au Japon : 2, série en cours
Éditeur VO : Enterbrain
Éditeur : Ki-oon
Sortie : 09/03 **Prix :** 7,90 €

Bien qu'elle déteste son demi-frère Séthi, Hatchepsout l'épouse sur demande de son père, afin d'en faire le pharaon Thoutmosis II. Forte, déterminée – et belle aussi –, la jeune Hatchepsout souhaite le bien de son peuple. Les flashbacks la montrent telle un « garçon manqué » qui se déplaît dans sa condition de femme (éducation, bienséance...) mais elle apprendra à tourner sa féminité à son avantage. Le travail de recherche effectué par Chie Inudoh se voit à chaque page tant son trait fourmille de détails. Déjà un habitué des titres historiques, Ki-oon ouvre

un nouveau chapitre de sa collection *Reine d'Égypte*, rarement choisie par les *mangaka* qui confère au titre une certaine fraîcheur. M. CG

SEINEN



SEINEN

JE VOUDRAIS ÊTRE TUÉ PAR UNE LYCÉENNE

Auteur : Usamaru Furuya
Tomes au Japon : 2, série terminée
Éditeur VO : Shinchôsha
Éditeur : Delcourt
Sortie : 08/03 **Prix :** 7,99 €

Sa pathologie a un nom : il souffre d'autassassinophilie. En d'autres termes, Haruto fantasme de se faire tuer, et autant que ce soit par une lycéenne. Pour ce faire, il change de carrière afin de devenir professeur et jette son dévolu sur la

Furuya nous mène dans la psyché d'un homme bien sous tout rapport, mettant peu à peu en place son plan morbide. Meticuleux comme le travail d'un psychopathe et entouré de personnages dérangés, le manga lève le voile sur la noirceur de l'âme humaine. On s'y plonge d'autant plus facilement que la mise en scène et la beauté du trait de l'auteur fascinent le regard. Un retour réussi pour ce *mangaka*. J. L.



SHŌNEN

RE:ZERO - RE:LIFE IN A DIFFERENT WORLD FROM ZERO

Auteurs : Tappei Nagatsuki, Daichi Matsue
Tomes au Japon : 8, série en cours
Éditeur VO : Media Factory
Éditeur : Ototo
Sortie : 21/04 **Prix :** 6,99 €

Le souffle de la très bonne version *anime* dans le dos, le manga reprend sans fausse note la trame de Tappei Nagatsuki. Le premier arc de cette aventure – « Une journée dans la capitale » – sera conclu avec la sortie du deuxième tome. Si, graphiquement, le titre est tout à fait correct, avec une certaine maîtrise affichée par Daichi Matsue, la comparaison avec l'*anime* fait un peu mal pour la version papier. L'effet de surprise et la réalisation en moins, le manga *Re:Zero* se veut pour l'instant dispensable. En revanche, les néophytes et les fans apprécieront une formule faisant un vrai effort d'adaptation, loin des pénibles expériences comme *Cowboy Bebop* par exemple... B. D. L. C



SEINEN

TOKYO ALIEN BROS.

Auteur : Keigo Shinzô
Tomes au Japon : 3, série terminée
Éditeur VO : Shōgakukan
Éditeur : Le Lézard Noir
Sortie : 20/04 **Prix :** 13€

PUBLIC
AVERTI

Fuyunosuke est un étudiant populaire bien intégré à la vie tokyoïte... et c'est un extraterrestre. Perdant de vue sa mission d'observation des humains, il est rejoint par son frère qui éprouvera un peu plus de difficultés à se fondre dans la masse. Qu'on se le dise, *Tokyo Alien Bros.* est la série la plus cool du moment. Un vent de fraîcheur aussi déjanté que plaisant souffle de son style graphique singulier sur la planète manga. Derrière cette facette se cache une étude de l'être humain apportée par les regards neufs d'aliens souvent en décalage avec la réalité (ils trinquent à l'eau de Javel !). On assiste à la naissance de Shinzô, un auteur qui sera dans quelques années au panthéon du manga. J. L.

LE COMTE DE MONTE-CRISTO

Auteurs : Ena Moriyama, Alexandre Dumas
Tomes au Japon : one-shot
Éditeur VO : Hakusensha
Éditeur : Kurokawa
Sortie : 09/03 **Prix :** 8,90 €

Edmond Dantès est arrêté le jour de son mariage avec la belle Mercédès. Après avoir passé 14 ans emprisonné au château d'If et grâce à son voisin de cellule l'abbé Faria, Edmond s'enfuit riche et se fait passer pour un comte afin de punir ceux qui l'ont dénoncé. On regrette un format aussi court qui ne permet pas de développer pleinement les intrigues et les personnages, et rend le tout quelque peu confus, mais cette adaptation du célèbre roman permettra aux plus réticents à la littérature classique de découvrir un incontournable. Le graphisme est fin et détaillé – il est même sublimé lorsqu'il s'agit d'Haydée. Dense, ce *one-shot* plonge le lecteur dans la noirceur de la vengeance d'Edmond. M.CG



SEINEN

TERRA FORMARS ASIMOV

Auteurs : Boichi, Yû Sasuga, Kenichi Tachibana
Tomes au Japon : 2 (série terminée)
Éditeur VO : Shueisha
Éditeur : Kazé
Sortie : 17/05 **Prix :** 8,29 €

C'est une véritable jouissance visuelle que d'observer Boichi, l'auteur de *Sun-Ken Rock*, s'attaquer au dessin de ce spin-off de *Terraformars*. Les personnages masculins comme féminins sont dotés de courbes exagérées, les muscles sont saillants, les poitrines débordantes, pas de doute, c'est bien lui ! Le hasard faisant bien les choses, ce ne seront pas des extraterrestres auxquels devra faire face le général Asimov, mais de terribles mafieux légèrement transformés. Notons que l'édition et le scénario de cette série ultra-violente sont assez bien réalisés pour que le lecteur profite pleinement du manga sans avoir lu l'arc principal, et que ce titre peut également faire office de porte d'entrée. M. B.



SHŌNEN

DOUBLE ME

Auteurs : Miky Makasu, Oto-san
Éditeur : Ankama
Sortie : NC
Prix : 5 €

Cette nouveauté est le fruit d'une collaboration entre le scénariste Miky Makasu et le dessinateur Oto-san (également sur le projet *Marblegen* de Kana). L'histoire se centre sur la possibilité, pour les utilisateurs d'un réseau social et d'une application, de continuer à vivre après la mort via leur I.A. Le propos ouvre le débat de la vie numérique et de l'impact des réseaux sociaux. Avec un prix de lancement à 5 euros, *Double me* est une curiosité qui se distingue du catalogue Ankama, par le fond plus que la forme. La trame annonce une promesse, et il sera intéressant de voir comment se porte le seinen made in France, tant le genre est rare dans le global-manga. Un pari à suivre. B. D. L. C.

SEINEN





SEINEN

LA PETITE FILLE AUX ALLUMETTES

Auteur : Sanami Suzuki

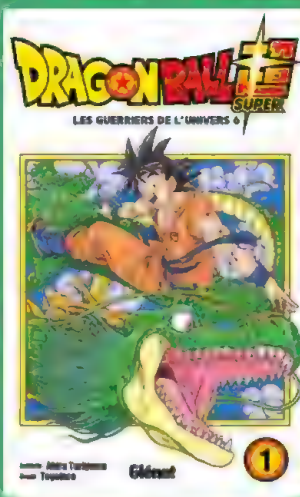
Tomes au Japon : 5, série en cours

Éditeur VO : Kadokawa Shoten

Éditeur : Komikku

Sortie : 30/03 Prix : 7,90 €

Les allumettes chimériques de Rin (à qui appartient la boutique La petite fille aux allumettes) donnent vie à ce à quoi on pense lorsqu'on les allume... Mais attention, la boîte d'allumettes coûte un an de vie ! Pour quelles raisons décide-t-on de craquer une allumette ? Chaque chapitre se concentre sur une personne en particulier : amour, justice, jalousie... Quelles rêveries exaucer ? Chim est-elle une consœur ou une rivale ? Si Rin a le *chara design* d'une petite fille, il ne faut pas se laisser tromper par son apparence. Elle est très sérieuse et a une personnalité très sombre (d'ailleurs très sombre et pas du tout *kawaii*) et loin d'être fleur bleue. Le fil rouge de Rin et Chim se déroule lentement... M. CG



SHŌNEN

DRAGON BALL SUPER

Auteurs : Toyotarō, Akira Toriyama

Tomes au Japon : 2 (série en cours)

Éditeur VO : Shueisha

Éditeur : Glénat

Sortie : 05/04 Prix : 6,90 €

Goku est de retour entre les mains d'Akira Toriyama et c'est un événement tant le *come-back* du super Saiyan et de ses amis était attendu. Toyotarō en est le dessinateur sur des scénarios du grand maître au masque à gaz et c'est une réussite. Quel plaisir de vivre de nouvelles aventures et de retrouver l'humour typique de la série ! L'intensité n'est pas encore là, mais elle ne saurait tarder. Si certains personnages ont peut-être un peu « mal vieilli », on est très vite plongé au cœur de l'action. Les deux précédents films sont intégrés au scénario du manga, rapidement évacués, et laissent place à une histoire originale de bonne qualité. M. B.



SEINEN

APRÈS LA PLUIE

Auteur : Jun Mayuzuki

Tomes au Japon : 7, série en cours

Éditeur VO : Shōgakukan

Éditeur : Kana

Sortie : 07/04 Prix : 7,45 €

Akira Tachibana travaille dans un restaurant familial après ses cours au lycée et aime secrètement... Masami Kondō, le gérant de 45 ans, divorcé et père d'un jeune enfant. Si le pitch n'est pas très reluisant au premier coup d'œil, ce volume traite le sujet de manière douce et presque innocente. Kondō semble fatigué et dépassé par la vie – c'est un homme ordinaire peu apprécié de ses employés –, mais se révélera en réalité gentil et attentionné. Akira, quant à elle, apparaît comme une jeune fille dont le rêve a été brisé mais qui retrouve l'envie d'aller de l'avant grâce à son emploi, et surtout grâce à cet homme pourtant inconscient des réactions qu'il provoque chez la jeune femme. M. CG



SEINEN

LES 7 PRINCES ET LE LABYRINTHE MILLÉNAIRE

Auteurs : Haruno Atori, Yu Aikawa

Tomes au Japon : 4, série terminée

Éditeur VO : Ichijinsha

Éditeur : Doki-Doki

Sortie : 03/05 Prix : 7,50 €

Le royaume doit avoir à sa tête un empereur : pour le désigner, des prétendants sont enfermés dans un château pour choisir celui qui les gouvernera, à condition de survivre et de déjouer les pièges qui se dresseront devant eux... Et si le château était maudit ? Ce nouveau titre de Doki-Doki est un *survival* en quatre volumes aux dessins rappelant *Pandora Hearts* ou *Black Butler* (l'univers du château, son architecture, la relation entre les personnages mais aussi le *chara design* et leurs costumes) qui devrait plaire au lecteur de ces titres. L'intrigue se place de manière correcte et les personnages arrivent les uns après les autres afin de fluidifier la lecture. M. CG

Le 3^e Gédéon

Taro Nogizaka

Par l'auteur de
La Tour fantôme



La Révolution se fera par le droit ou par le chaos !

À la veille de la Révolution, Gédéon rêve de représenter le Tiers-État
aux états généraux pour sauver la France de la misère. Georges,
duc de Loire, n'aspire quant à lui qu'à détruire l'ordre établi...

Tome 1 le 8 mars - Tome 2 en juin
Au rayon manga

Glénat
Le Meilleur du Manga
www.glenatmanga.com

RETROUVEZ-NOUS SUR    

EN PARTENARIAT AVEC
MANGA-NEWS

INNOCENT & INNOCENT ROUGE

L'HISTOIRE DE FRANCE PLUS BELLE QUE JAMAIS

[PAR **Joan Lainé**]

Après nous avoir fait connaître la solitude dans les montagnes du remarquable *Ascension*, Shin'ichi Sakamoto nous dévoile sa vision de l'histoire de France par le biais du regard des Sanson, famille de bourreaux. Déjà culte, *Innocent* est un chef-d'œuvre narratif et esthétique, outrepassant les codes statiques de la bande dessinée. Penchons-nous sur ce manga si beau qu'il en fait peur.



EN BREF

Une plongée dans la période menant à la Révolution française, magnifiée par la splendeur du trait de Shin'ichi Sakamoto, et des thèmes sociaux forts. Un chef-d'œuvre, on vous dit.



Titre original : *Innocent*

Auteur : Shin'ichi Sakamoto

Nb de tomes : 9 en France, 9 au Japon (série terminée)

Éditeur VO : Shueisha

Éditeur VF : Delcourt-Tonkam

Genre : seinen

Prix : 7,99 €

Titre original : *Innocent Rouge*

Auteur : Shin'ichi Sakamoto

Nb de tomes : 1 en France, 5 au Japon (série en cours)

Éditeur VO : Shueisha

Éditeur VF : Delcourt-Tonkam

Genre : seinen

Prix : 7,99 €

Débutée en 2013 dans les pages de la revue *Young Jump*, *Innocent* est une série en neuf volumes de Shin'ichi Sakamoto. Pour autant, le manga n'est pas fini puisqu'une seconde saison nommée *Innocent Rouge*, faisant office de suite directe, a vu le jour en 2015 dans le magazine *Grand Jump*. On y voit la famille Sanson, et plus particulièrement Charles-Henri et Marie-Josèphe devenir bourreaux dans la période que précède la Révolution française. Cette épopée historique est non seulement l'occasion d'avoir une nouvelle vision sur le passé de notre pays mais aussi d'en apprendre plus sur le regard que porte un magicien du manga sur la société actuelle.

Une histoire de France

La toute première page du manga en dit long sur celui-ci, puisqu'elle relate la mise à mort de Louis XVI par la main, nous dit-on, d'un innocent. Aussitôt après, l'auteur nous renvoie plusieurs années dans le passé afin de retrouver cet innocent : Charles-Henri Sanson, encore enfant. En tant que descendant d'une lignée d'exécuteurs, son destin est tout tracé, quand bien même il le refuse, au grand dam de son père. C'est donc à travers le regard larmoyant d'un jeune enfant effrayé par la violence que Shin'ichi Sakamoto nous plonge dans la France de la fin du XVIII^e siècle. À mesure que le manga avance, la vision du protagoniste va évoluer (rappelons qu'il est connu pour avoir mis à mort près de 3 000 condamnés), sa peur se mue en assurance ; de couard, il devient responsable. Néanmoins, il garde toujours dans un coin de sa tête une phrase qui l'accompagne depuis son

enfance : « *Je suis innocent.* » Il tue parce qu'il doit le faire. Il exécute cette charge sinon, de toute façon, quelqu'un le ferait à sa place. Il ne juge pas. Il essaie même d'atténuer au possible les douleurs des condamnés, ce qui le pousse à concevoir une machine de mort plus rapide et moins douloureuse que la décapitation au glaive : la guillotine.

C'est à travers le regard et les actions de cet homme que l'auteur nous livre une fresque historique d'envergure, adaptée librement de l'ouvrage *Les Sanson, exécuteurs des hautes œuvres* de Masakatsu Adachi. On rencontre de nombreuses figures de l'époque mais dans un style romancé, l'auteur n'hésitant pas à interpréter leur personnalité afin de faire passer ses sentiments et ses messages. Néanmoins, dans le but de rendre le propos le plus réaliste possible, le cadre esthétique de l'époque est respecté au maximum : Shin'ichi Sakamoto donne la directive à ses assistants de représenter le plus fidèlement possible les décors de la France d'antan afin que le propos du manga semble cohérent.

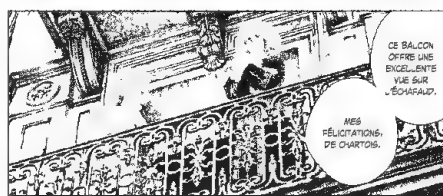
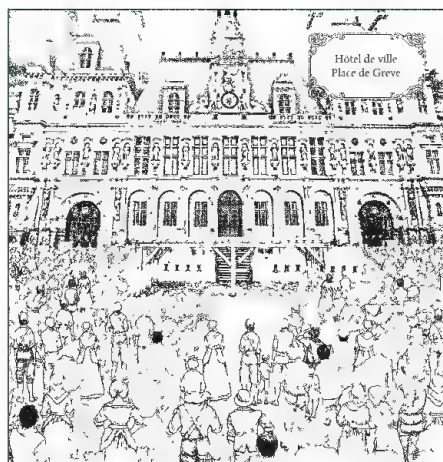
Des thématiques d'actualité

Cependant, si le manga se déroule avant la Révolution française, il brille par des messages ayant un fort retentissement actuel. Parmi eux, le sujet de l'homosexualité. Dès le premier tome, Shin'ichi Sakamoto invente une relation de Charles-Henri avec un autre homme : deux adolescents insouciantes qui s'embrassent dans un pré en se laissant guider par leurs envies, en ne pensant à rien d'autre. Cette courte relation dégage une aura de liberté, allant à l'encontre des mœurs étriquées. S'assumer soi-même

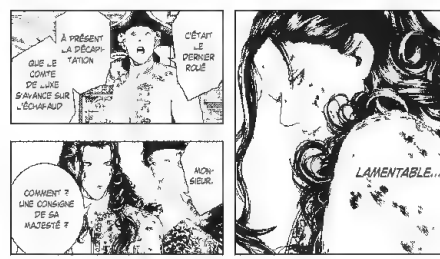
« TITRE SUBLIME, UNIQUE EN SON GENRE... SHIN'ICHI SAKAMOTO SIGNE LÀ LE PLUS BEAU DES MANGAS »

et assumer sa sexualité, un sujet qui est développé par le biais de sa sœur cadette, et notamment avec la relation qu'elle entretient avec Marie-Antoinette. Changer des détails de l'histoire n'est en somme pas grave, car *Innocent* ne fait que s'appuyer sur elle pour nous servir une œuvre magistrale.

Un autre exemple de thématique sociale abordée par l'auteur est la place de la femme dans une société patriarcale. Pour ce faire, il n'hésite pas à changer de protagoniste : Charles-Henri au placard, place à Marie-Josèphe ! La jeune sœur accepte sans mal de perpétuer la tradition et devient exécutrice. Guidée par le sang et l'envie de tuer, son approche morbide du métier de bourreau l'éloignera des convictions pacifistes de son frère. Néanmoins, elle devra lutter pour parvenir à sa tâche, car ce métier est destiné à Charles-Henri et non à une femme. Mais qu'importe, elle a pris sa décision et rien ni personne ne viendra l'empêcher de devenir exécutrice. Dans un monde d'hommes, une femme forte fait sa loi. Elle outrepassa les conventions sociales, refuse de se marier. Elle va au-delà de ce qu'on lui dicte de faire. Marie-Josèphe est une femme qui a son destin entre ses mains, elle est la première punk de France. Cette thématique de la femme forte se retrouve dans d'autres personnages, notamment avec Marie-Antoinette qui souhaite imposer



ses visions à un Louis XVI en devenir qui refuse son destin de roi. En bref, Shin'ichi Sakamoto s'accapare des thématiques sociales fortes qui auront une résonance toute particulière dans la société moderne, qu'elle soit japonaise ou française. Outre le fait d'accepter son sexe et sa sexualité, c'est un vent de révolte qui se dégage de l'œuvre : lutez contre votre destin ! L'auteur clame haut et fort qu'il ne



faut pas être prisonnier des normes qu'on nous impose, qu'il ne convient pas d'être façonné par le regard des autres. Définitivement et paradoxalement par rapport au sujet royaliste de l'époque dont il traite, *Innocent* est une ode à la liberté.

Du développement de la personnalité

De par sa narration, *Innocent* est une série assez particulière. L'auteur enchaîne les ellipses et les changements de protagonistes, ce qui tend à éclater le récit. De cela découle un sujet que Shin'ichi Sakamoto maîtrise à merveille – les lecteurs d'*Ascension* en ont été témoins –, à savoir l'évolution psychologique des personnages. Très peu de tomes suffisent à faire d'un Charles-Henri pleurnichard un chef de famille autoritaire. Et si pour nous, le temps s'est écoulé rapidement, les ellipses narratives ont fait que plusieurs années ont passé au sein du récit. Marqué par ses désillusions, les mots de son père ou sa première relation sexuelle, le caractère du jeune bourreau s'est bien développé. Pour le lecteur, ce changement du tout au tout peut paraître troublant tant il est brutal. Et pourtant il faut voir plus loin. Dans l'œuvre, les non-dits ont une importance capitale : que ce soit au niveau historique ou à celui de la personnalité des personnages, le traitement est



le même. L'artiste s'appuie sur des faits importants de la vie et laisse le lecteur s'imaginer, ou non, le reste. Dans tous les cas, ce n'est pas un suivi du quotidien de personnages mais plutôt une plongée dans leur existence.

D'une beauté sans égale

Certains affirment qu'un manga dessiné à la tablette graphique manque d'âme, *Innocent* est donc l'occasion de remettre les points sur les i. Réalisée entièrement en numérique, la série de Shin'ichi Sakamoto dégage une aura frappante, d'une froideur tellement puissante qu'elle place d'ores et déjà la distance entre les personnages et le lecteur. Dans les moindres détails, l'artiste pousse le réalisme à l'extrême. Il s'en dégage une force, notamment dans les regards, témoins de l'évolution des caractères. Des yeux humides de Charles-Henri, on se retrouve fixé par de sombres orbites montrant sa détermination et le fait que rien ne pourra lui faire changer d'avis. Le personnage, quel qu'il soit, est réel mais devient inhumain et sa beauté infinie tend à nous le faire penser. De plus, tout au long du manga, l'auteur

multiplie les métaphores, allégories, personnifications et autres usages de symboles visuels. Chaque instant est superbe. C'est pensé et travaillé pour nous offrir le plus beau et dérangeant des spectacles ; n'oublions pas qu'il sublime les mises à mort, que la beauté est viscérale, qu'elle peut provoquer le malaise. De ce fait, son art se démarque des mangas, d'autant plus qu'il ne s'appuie pas sur les codes statiques de la bande dessinée, comme l'utilisation d'onomatopées. En réalité, *Innocent* est plus proche d'une succession de tableaux que de cases mises bout à bout. Ses illustrations semblent figées dans le temps. Le mouvement est à l'image de la narration dont on parlait : imperceptible. Il se fait entre les cases, quand nos yeux ne regardent pas, et non en leur sein. Titre sublime en somme, unique en son genre aussi, Shin'ichi Sakamoto signe là le plus beau des mangas. •



56



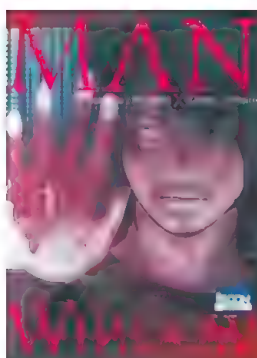


MAN IN THE WINDOW

TU VEUX MA PHOTO, BANANE ?

[PAR **Maxime Bender**]

« Je commence avec l'homme dans le miroir, je lui demande de changer ses habitudes, et aucun message n'aurait pu être plus clair : si tu veux faire du monde un endroit meilleur, jette un œil sur toi-même et change ! » Ces mots, ce sont ceux de Michael Jackson dans la chanson *Man in the mirror* et, quelle coïncidence, ils vont à ravir au manga *Man in the Window*.



EN BREF

Une série plus facile d'accès qu'il n'y paraît, sombre et entraînante. Elle nous démontre jusqu'où l'on serait prêt à aller lorsque notre propre futur est en jeu.



Titre original :
Man in the window

Auteurs : Anajiro, Masatoki

Nb de tomes : 1 en France, 3 au Japon (série terminée)

Prépublication : Young Gangan

Éditeur VO : Square Enix

Éditeur VF : Ki-oon

Genre : seinen

Prix : 7,90 €

S'il existait une liste des choses qui sont objets de fantasme des citoyens de notre planète, peut-être même de notre galaxie, on y trouverait à coup sûr cette idée : connaître son propre futur. C'est justement ce don – ou ce fardeau – auquel le héros de *Man in the Window* devra faire face. Shuhei est un lycéen de 17 ans comme les autres, plutôt bon élève, un peu introverti qui, soudainement, reçoit une proposition de rendez-vous de la part de la fille qu'il aime depuis toujours. Comme la chance sourit aux audacieux, il répond présent devant cette missive et se rend sur le lieu de la rencontre. Il s'agit d'une ruelle louche, sombre et sordide, un cul-de-sac sans échappatoire. Il doit frapper à une fenêtre, il s'exécute, mais c'est une voix d'homme qui résonne, une voix qui lui semble familière... à raison car derrière cette fenêtre, c'est lui-même, mais trois ans plus tard... Personne n'y croirait, et Shuhei ne fait pas exception. Face à lui, la vitre renvoie une drôle d'image : une tête hirsute, un visage mal rasé, un air désabusé, et dans le fond un studio sale et désordonné. Le miroir se serait-il trompé ? Si c'est un « futur lui », que fait-il dans cet état ? Est-il désespéré à ce point ? Où est la caméra cachée ? Les questions se succèdent, mais les réponses ne sont pas toujours celles que notre jeune héros souhaite entendre.

Ô MIROIR, MON BEAU MIROIR, VAIS-JE FINIR MAJOR DE PROMO ?

Très vite, il considère ce futur *alter ego* comme réel – tout le prouve – et c'est une terrible déception. Si l'histoire se répète, dans quelques années, il sera devenu un raté, dans une pauvre petite chambre, sans aucune réussite sociale ou amoureuse, de quoi faire tomber le monde qui se tenait sur ses épaules. Mais si c'est bien lui dans trois ans, il pourrait sans doute retoucher son propre futur et transformer sa destinée. La découverte de cette fenêtre peut changer la donne, il pourra tricher aux examens, avoir les bons numéros au loto ou au tiercé, deviner le score de *Barcelone*—PSG, tout est possible à

présent ! Le Shuhei du futur, lui, n'a rien à perdre et celui du passé a tout à gagner. Mais jouer avec les rouages de la destinée a toujours un prix à payer et les courbes du temps ne sont pas si malléables. Le récit se met ainsi doucement en place et rien ne va se dérouler comme prévu, car c'est évidemment la règle de toute histoire temporelle. Un véritable paradoxe de l'écrivain s'écrit et se dessine peu à peu sous nos yeux. Dès le premier tome, les questions pleuvent autant pour le lecteur que pour le héros. Et s'il était la cause de tout ça ? Et si chaque action pour arranger son futur entraînait irrémédiablement



© 2015 Masatoki, Anajiro / SQUARE ENIX



ce qu'il souhaite à tout prix éviter ? Le paradoxe de l'écrivain, c'est un fait connu et reconnu dans la science-fiction, peut s'expliquer ainsi : un auteur célèbre trouve un moyen de faire circuler des objets à travers le temps. Il s'envoie dans le passé son *best-seller*. Dans ce passé, il reçoit ce livre et le recopie simplement avant de se faire publier. Le livre n'a donc jamais été vraiment écrit, simplement recopié. Il apparaît *ex nihilo*, mais il est toujours un succès. La lecture des deux tomes suivants nous en apprendra sans doute plus à ce sujet et sur les différentes boucles de causalité temporelles, car la série sera terminée en trois volumes. En attendant, rien n'empêche le lecteur d'établir d'autres théories. Le héros pourrait alors souffrir d'un trouble dissociatif de l'identité et parler à un miroir depuis le début. Il pourrait se trouver au beau milieu d'un multivers et cet alter ego ne serait pas obligatoirement du même monde. Peut-être qu'à l'image de Trunk dans *Dragon Ball*, l'impact est différent et son avenir toujours aussi vierge. Il est amusant d'imaginer tout un tas de possibilités. Penser à ce qu'on ferait à sa place, penser à des univers parallèles quasi identiques, rêver à « un autre nous » dans cet autre univers, à ses différents choix ; ainsi, cet article serait tout autre, *Animeland* parlerait de musique et il serait question du dernier album de *Ju1*. Quoi qu'il en soit, le plus difficile sera de trouver la clé, ce moment où la vie bascule, l'aiguillage à faire fonctionner pour que son avenir diverge. Et c'est finalement une enquête plus qu'autre chose qu'engage notre protagoniste.

« DE GRANDS POUVOIRS IMPLIQUENT DE GRANDES RESPONSABILITÉS. »

Cette citation apocryphe issue de *Spider-Man* siérait parfaitement à ce manga. Mais Shuhei, au début, n'a clairement pas les épaules pour assumer autant de choses ; il veut juste rentrer à l'université. Cette ambivalence va ainsi se retrouver dans le genre en lui-même, et au lieu de S.F. pure et dure, il sera aussi question d'un thriller haletant, étrange et inquiétant :

un thriller temporel porté par deux auteurs inconnus jusqu'alors. Anajiro en est le dessinateur, et il tient très bien ses personnages. Tout est clair et reconnaissable en un clin d'œil. Sans être d'un graphisme incroyable, on sent qu'il y a un certain talent chez lui. Le scénario donne l'impression que tout aurait pu être condensé en *one-shot*, mais Masatoki, le scénariste, a su relever le

« Un véritable paradoxe de l'écrivain s'écrit et se dessine peu à peu sous nos yeux. »

niveau avec un twist des plus surprenants. Il est ainsi intéressant de voir comment, dans ce genre-là, les auteurs réussissent à nous tenir en haleine avec cette fenêtre magique et cette réflexion sur l'importance des choix de vie au cœur d'une enquête prenante et passionnante. Désormais, on a hâte d'aller au bout de ce récit et que l'éditeur *Ki-oon* travaille à nouveau avec ce duo. •





FIRE FORCE

UN FEU DE PAILLE ?

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

Le marché du *shônen* étant une bataille de tous les instants, les éditions Kana dégagent un *mangaka* dont on n'avait plus entendu parler depuis plusieurs années mais jouissant d'une vraie *fanbase* : Atsushi Ôkubo. Face à une concurrence féroce et en plein renouvellement, que vaut la dernière série de l'auteur de *Soul Eater* ?



EN BREF

Atsushi Ôkubo semble avoir rangé sa créativité pour servir une œuvre très soignée mais sans maestria. Comme si *Fire Force* arrivait trop tard. Pour l'instant.



Titre original :
Enn Enn no Shôbôtai

Auteur : Atsushi Ôkubo

Prépublication :
Weekly Shônen Magazine

Nb de tomes :
1 en France, 6 au Japon

Éditeur VO : Kodansha

Éditeur VF : Kana

Genre : *shônen*

Prix : 6,85 €

Aussi surprenant que cela puisse paraître, le maître Kazuo Koike (*Lone Wolf and Cub*) nous disait en 2008 : « *Il ne faut jamais penser à écrire une histoire, car ce sont les personnages qui retiennent toute l'attention.* » Évidemment, il ne faut pas conclure que le scénario s'insère tel un prétexte dans le procédé créatif, surtout lorsqu'on observe le parcours de cet immense auteur, amoureux des récits vengeurs et dramatiques. Cela étant, la lecture de *Fire Force* rappelle à chaque page combien l'attrait du protagoniste principal doit être important. Si la force des tendances reste inévitable, variant au fil des époques, la règle n'exige rien : qu'il s'agisse du design, de son développement ou de l'épaisseur qu'il possède, chaque héros aura presque l'obligation d'être différent, à plus forte raison dans la catégorie des *shônen*. C'est donc avec une certaine désolation que nous découvrons le héros pâlot de *Fire Force*, Shinra Kusakabe. Et le sort qui touche le porte-drapeau de cette nouvelle œuvre semble malheureusement s'étendre à l'ensemble des caractéristiques du titre.

FEU ÔKUBO

Dans une société tokyoïte contemporaine, le plus grand fléau de l'humanité est l'embrasement, au sens littéral du terme. Pour une raison encore inconnue, plusieurs personnes se consomment d'un coup, devenant de véritables torches humaines causant d'immenses dégâts autour d'elles. Pour réduire massivement les atrocités de ce phénomène, des brigades spéciales furent créées, divisées en huit unités. Toute l'espèce étant touchée par cette folie, on apprend que plus la génération est jeune, mieux elle maîtrise cet embrasement. Voilà pourquoi Shinra (3^e génération) peut intégrer la 8^e unité et faire parler sa maîtrise des flammes. Pour compléter les troupes de ses pompiers 2.0, des humains tout à fait normaux et des membres d'autres générations se greffent au noyau. Voulant devenir un vrai héros, Shinra doit

composer avec un sombre passé puisque l'opinion publique est certain qu'il est le responsable de la destruction de son foyer. Au fond de lui, Shinra sait pertinemment qu'une autre entité est coupable, et que la mort de sa mère ne lui est pas imputable. Au-delà du profond trauma, arrivé très tôt dans la vie de Shinra, c'est l'expression du gamin qui suscitait la controverse. Quelques minutes après l'accident, un sourire crispé, presque démoniaque, est resté figé sur son visage. La preuve de sa culpabilité ? C'est tout l'enjeu de la trame.



LA DOUCHE FROIDE

L'une des raisons du succès de *Soul Eater* en 2004 et de son auteur Atsushi Ōkubo fut incontestablement l'aspect débridé de son style. L'ancien élève d'Ando Ayamine (*Get Backers*) draguait alors de loin l'univers de Tim Burton tout en assumant ses lacunes dans les proportions. Un peu à la façon d'un Nightow, Atsushi Ōkubo crachait avec une certaine spontanéité un *shōnen* folklorique et acidulé, quitte à être parfois un peu crispant. Avec *Fire Force*, le mangaka affiche d'abord de véritables progrès sur le plan graphique. Tout est clair, propre et relativement bien maîtrisé. Le bond réalisé par l'artiste, si l'on se replonge dans les chapitres initiaux de *Soul Eater*, est remarquable. Si l'on sentait que déformer la focale lui permettait de noyer les proportions (et il savait s'en amuser), Atsushi Ōkubo présente désormais des décors admirables, sans jamais céder à la facilité. Le travail sur les matières notamment (blindage, pierres ou métaux) fait l'objet d'une attention particulière, et c'est avec une grande aisance que les personnages s'y insèrent pour former une partition technique convaincante. Cette maturité dans le trait prend donc le pas sur la jeunesse et la fourberie de l'Ōkubo d'alors, ce qui est loin d'être une mauvaise chose, mais laisse une amertume en bouche. En revanche, pour le reste, difficile de dresser le même constat. *Fire Force* envoie un message clair : il ne veut rien révolutionner. Ce tome initial vient épouser toutes les (vieilles) habitudes du genre, avec la découverte du rival, le passé d'un héros douloureux et l'arrivée d'un tournoi à l'horizon, sans ajouter le grain de sel qu'il faudrait. En grattant un peu, on fait vite la rencontre des

archétypes du genre et des fameuses scènes vérifiant le tour de poitrine des personnages féminins (Ōkubo en est fêru). Oui, ce sont des étapes parfois inévitables pour le registre. Pour autant, en 2017 et avec l'émergence des nouvelles têtes de gondole, difficile d'être emballé par le classicisme de *Fire Force* et la répétition d'une recette trop souvent servie.

LA JEUNESSE COMME EXTINCTEUR

L'amertume de ce constat, *a priori* sévère, s'efface si un jeune lecteur pioche l'œuvre dans une boutique. C'est toute la magie du secteur. L'œil rodé au manga trouvera peu d'intérêts, en l'état, chez *Fire Force*. À l'inverse, il peut représenter une très belle porte

« Ce premier tome vient épouser toutes les habitudes du *shōnen* mais est patiemment construit »

d'entrée. Comprenez bien, ce n'est pas sa qualité assez relative qui en fait un évier adéquat, mais son approche et son message. Sans être niais, *Fire Force* est patiemment construit, offre son lot d'action fougueuse et repose sur la volonté d'un héros voulant faire le bien. Au Japon, l'œuvre a d'ailleurs reçu un très bel accueil. Mais pour rebondir sur les propos d'introduction, Etorouji Shiono (*Ubel Blatt*) nous expliquait en 2011 qu'« un bon manga peut paraître mauvais ou avoir de piètres prestations graphiques, l'important c'est qu'il vous procure de l'émotion ». Voilà ce qui manque pour l'instant. •



© Atsushi Ōkubo / Kodansha Ltd.



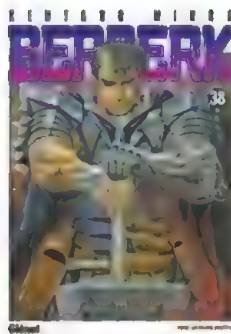


BERSERK

CE QUI VOUS ATTEND

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

Revisiter la polarité manichéenne, arracher le venin des marionnettistes religieux, travestir la vision de nos cœurs. La quintessence de *Berserk* s'offre une schizophrénie tellement profonde que la résumer à la violence serait une offense. Pour déstabiliser, il faut être déstabilisant, et Kentarô Miura l'a bien compris.



EN BREF

L'exigence dans le poignet et l'audace plein la tête, Kentarô Miura construit intelligemment une œuvre qui noie nos cœurs d'émotion plus qu'elle n'arrose nos yeux d'hémoglobine.



Titre original : *Berserk*

Auteur : Kentarô Miura

Nb de tomes : 38 en France et au Japon (série en cours)

Prépublication : *Young Animal*

Éditeur VO : Hakusensha

Éditeur VF : Glénat

Genre : *seinen*

Prix : 6,90 €

La célébrité du titre et le formidable outil qu'est Internet épargneront à ces lignes de s'étendre véritablement sur le résumé de *Berserk*, titre majeur du genre *dark fantasy*. Il est en revanche bon de rappeler qu'à 23 ans (en 1989), Kentarô Miura lançait son *seinen* dans le magazine *Young Animal* de l'éditeur Hakusensha. Trente années plus tard (enfantant 38 tomes bien remplis), l'auteur n'a pas trahi son œuvre.

PERSONNE N'EN SORT INDEMNÉ

Véritable cicatrice, *Berserk* est une œuvre qui, en plus de réduire la souffrance d'autrui à un misérable

sursis, devient un baromètre de hiérarchisation. Si « dire c'est faire rire, et faire c'est faire taire », alors *Berserk* est la meilleure définition de l'explicite, s'interdisant d'épargner le lecteur. Dans un monde peu à peu gangrené par le mal et la démesurée ambition de son antagoniste, Guts subit un parcours initiatique atroce. Né dans le corps sans vie de sa mère, il voit la figure adoptive l'envoyer au charbon sur les champs de bataille aussitôt qu'il sait tenir une arme. La suite n'est guère plus réjouissante : le viol épouse la trahison pour de nouvelles couches de peinture posées sur une âme courroucée au possible. Au fil des pages et des événements, la distance installée vis-à-vis de Guts se transforme en une incroyable empathie pour un personnage que le destin ne cessera de ruiner. Lui, ou ses proches. La demi-mesure n'existe pas, vous êtes prévenus.

TOUT A UN ALIBI

C'est à la fois un procès d'intention qui est fait à l'œuvre mais aussi son fonds de commerce. Oui, *Berserk* est un titre violent, terriblement violent même. Cependant, cette violence s'inscrit comme la manifestation naturelle de ce qu'est l'homme et s'exprime à travers toutes ses formes, sexuelle, verbale ou psychologique. Pour autant, cette impétuosité ne se définit pas ici comme une course stupide à la surenchère. Il est évident que le succès de la série repose en partie sur les impressionnants combats menés par Guts, veillant à bannir la rouille guettant son épée, mais ce riche spectacle ne tombe jamais dans la banale répétition. Toujours plus fin dans son dessin, toujours plus audacieux dans sa mise en scène, les efforts de Miura sont autant de cadeaux pour nos yeux qu'une envie de l'auteur de ne jamais céder à la facilité. La gourmandise de *Berserk* étant exponentielle, le perfectionnisme est le bienvenu.

UN GPS DANS LA TÊTE

La construction d'un récit et le *storytelling* sont deux paramètres de la bonne tenue d'une œuvre. Dès les



premières pages, Kentarô Miura fait la promesse que le lecteur détestera autant qu'il aimera son « héros ». Comment ? En jouant avec le temps puis les habitudes. Le récit s'ouvre sur le présent avant de basculer dans un formidable flashback : une séquence qui présente une véritable nécessité pour non seulement comprendre les enjeux de la lutte de Guts mais aussi consolider la construction de son profil psychologique. Si les dernières tendances ont pu égratigner la réputation de *Berserk*, elles s'insèrent irrémédiablement dans une certaine logique (un schéma d'autant plus excitant qu'il est – et ce, peu importe l'instant de votre lecture – impossible de savoir de quoi le chapitre de demain sera fait). En somme, l'auteur sait parfaitement où il va, s'amusant des émotions d'un lecteur tantôt piqué au vif, tantôt caressé dans le sens du poil.

LA FORCE DES SYMBOLES

Pour accompagner son cadre moyenâgeux et peindre le portrait sans concession d'un homme aussi valeureux qui faiblit face à sa démence, Kentarô Miura joue avec les contrastes d'une façon très habile : glissant peu à peu du réalisme à l'interprétation (l'aspect fantastique prenant le pas), *Berserk* oppose la foi à l'irrationnel, la complémentarité à l'indépendance, le beau à l'affreux, la lumière à l'obscurité, le singulier à l'intérêt supérieur. Cette dualité est souvent

omnipotente, magnifiquement illustrée, mais souvent plus déguisée, l'auteur jouant à ce moment-là de nos réflexes, du verbe, pour ne rien figer.

Le plaisir de la découverte de *Berserk* offre une pluralité d'avis, d'analyses, de débats. Elle incite tous les lecteurs à se replonger, le temps d'une scène ou plus, sur des segments de l'histoire, parce qu'elle n'est pas une œuvre lisse et qu'elle suscite ouvertement des réactions, entre passion ou dégoût. La relecture, sous couvert d'une chasse aux infos, peut aussi se justifier pour revivre quelques-unes des plus grandes scènes vues dans la sphère de la bande dessinée. Pour imaginer ce qu'un homme sacrifie pour arriver à ses fins, accédant aux plus ténébreuses de nos expressions,

« La violence dans *Berserk* s'inscrit comme la manifestation naturelle de ce qu'est l'homme »

Kentarô Miura enchaîne les pages avec une sauvagerie qui transpire des cases. Cette scène s'appelle L'Éclipse. Vous en reparlez très bientôt, on parie ?

NEW GAME +

Assurément, *Berserk* n'est pas une œuvre dont on fait le tour rapidement, pouvant être vendue en quelques phrases. Surtout, d'autres sujets comme la représentation du maléfique ou l'épaisseur des personnages qui n'ont de secondaire que l'appellation mériteraient des thèses à eux seuls. L'idée étymologique solidement ancrée (et encrée), *Berserk* est au final autant un conte qu'une histoire d'amour qu'on devrait apprivoiser à l'école. Les ogres bouffeurs d'enfants de Charles Perrault feront pâle figure...•





MOVING FORWARD

THE GIRL WHO SMILES

[PAR **BERTRAND CAMPEIS**]

Kuko, jeune lycéenne toujours souriante, est l'équivalent d'un météore pour ses amis : elle percute leur vie de manière foudroyante. Toujours prête à faire les quatre cents coups, elle court partout, aide tout le monde et semble dotée d'une inextinguible joie de vivre. Et si c'était faux ? Et si elle cachait profondément une blessure traumatisante ?



EN BREF

Surprenant, attachant et humain, voici un titre au graphisme attendrissant mais proposant une histoire subtile et sortant des sentiers battus en parlant de mort, d'amour, de dépression... et d'espoir.



Titre original : Aruitou

Auteur : Nagamu Nanaji

Prépublication : Margaret

Nb de tomes : 2 en France, 11 au Japon (série terminée)

Éditeur VO : Shûeisha

Éditeur VF : Akata

Prix : 6,95 €

Genre : shôjo

Date de sortie : 9 mars 2017

Comment faire face à un traumatisme qui change sa perception de la vie et sa relation aux autres ? C'est ce que raconte par petites touches ce très beau manga, qui réussit à évoquer la dépression qui peut se camoufler sous une apparente joie de vivre.

IT'S MY LIFE

Kuko, c'est l'équivalent d'une tornade ; elle court partout, se mêle de tout et aide tout le monde. Mais un jour, elle tombe amoureuse d'un type qui la charrie... Pourquoi se sent-elle mal-à-l'aise quand elle repense aux mots de ce garçon ? « Elle a l'air forte. » Oui, c'est ce que tout le monde pense. « Elle sourit tout le temps. » Oui, c'est l'image qu'elle renvoie. Mais si tout cela n'était qu'une façade ? S'amusant à prendre des photos tout en charriant son meilleur ami, elle découvre un garçon différent, Outa, qui semble lire en elle comme dans un livre ouvert. Lui aussi est étonnant, fêru d'art, solitaire et orgueilleux. Leur rencontre et leur relation provoqueront énormément d'étincelles. Mais, comme dans la vraie vie, tout ne sera pas parfait, il y aura des non-dits, des interprétations différentes, des mensonges. Présentant toutes les caractéristiques d'un shôjo manga « traditionnel », *Moving Forward* risque bel et bien de surprendre le lecteur par la profondeur de son propos, sa galerie de personnages extrêmement bien pensés, et un sens de la narration qui fait qu'on tourne les pages avec rapidité et plaisir. Le graphisme n'est pas en reste, au niveau des décors comme des protagonistes. Encore une série réussissant à s'affranchir de son étiquette pour notre plus grand plaisir.

HIDING MY HEART

Nagamu Nanaji réussit à nous dépeindre merveilleusement bien le quotidien d'adolescents qui se forment une personnalité et essaient de devenir eux-mêmes, quitte à se tromper, se mentir ou se perdre en route. À leurs côtés, bon nombre d'adultes cheminent, en essayant de les aider du mieux qu'ils le peuvent. L'auteure n'hésite pas à briser le côté

sympathique de bon nombre de ces personnages en montrant leurs erreurs mais aussi, et surtout, leur égoïsme. Comment se construire quand on rapporte tout à soi, que l'on réagit par rapport à l'image que l'on projette ? que l'on s'enferme dans un mensonge, ou tout simplement dans le doute ? Car derrière la vie quotidienne du lycée et les activités extra-scolaires, il y a la vie, le rapport aux autres et l'amour.

L'un des thèmes forts de ce manga est également d'introduire le choc post-traumatique lié à une catastrophe naturelle – dans ce cas précis le grand séisme qui ravagea Kôbê en 1995 (près de 6 500 victimes). Kuko présente un visage perpétuellement souriant



ARUITOU © 2011 by Nagamu Nanaji / SHUEISHA Inc.



et renvoie une image forte d'elle-même suite à la disparition tragique de sa mère. Elle s'est construite sur une figure absente et a du mal à le supporter. L'image que l'on se construit de soi se confronte à celle des autres. Mais avant cela, nous devons avoir une forte estime de nous-mêmes, ce qui n'est absolument pas le cas de nos deux héros. L'un comme l'autre n'existent que par l'image que les autres ont d'eux. Ainsi, Outa est-il prêt à tout pour réussir en tant qu'artiste, quitte à voler une idée pour cela, mais également à mépriser ses camarades. Kuko essaie quant à elle d'exister, et ne comprend pas que l'image qu'elle renvoie n'est pas ce qu'elle est en réalité.

Le rapport aux autres et le drame que représentent les catastrophes naturelles qui frappent le Japon (traitées également dans d'autres titres chez Akata) font de ce *shōjo* un manga atypique. En parlant de deuil, de la difficulté à le dépasser, et en le mettant en parallèle avec l'amour, cette œuvre présente une très belle chronique douce-amère du moment où l'on commence à se construire une identité, et où l'on essaie d'être soi, quitte à faire des erreurs. Le rapport aux autres (à ce qu'ils nous apportent, comment ils nous voient et nous apprécient) est l'une des autres forces de ce manga.

LOVE OF MY LIFE

Nous avons donc affaire à une excellente série sortant des sentiers battus (comme de coutume avec Akata,

serait-on tenté de dire). Nagamu Nanaji narre avec finesse et pudeur des thèmes comme l'amitié, l'amour ou le rapport aux autres, réussissant à traiter avec brio des doutes, des peurs, de l'incompréhension qui peut résulter d'une phrase, d'une attitude ou d'une action.

« L'auteure narre avec finesse et pudeur des thèmes comme l'amitié, l'amour, le rapport aux autres »

C'est une très belle série qui s'annonce plaisante à suivre, en espérant que les personnages trouveront ce qu'ils cherchent au bout de leur chemin – non pas tant l'amour, le bonheur, mais tout simplement soi-même. Détail qui ajoute au charme de cette histoire : le petit journal que tient l'auteure (où elle nous raconte les diverses péripéties de sa vie quotidienne, au sein même du manga, ainsi que tout le travail réalisé autour de cette série pour le magazine de prépublication japonais) permet de découvrir Kobé – les couvertures mettent en avant des lieux emblématiques – et de s'extasier devant la beauté du dessin.

N'hésitez pas à craquer pour cette belle histoire, et remercions Akata pour ses choix judicieux en matière d'histoires originales et dépayssantes. *Moving Forward* est en passe de devenir un incontournable de leur catalogue. •



L'ENFANT ET LE MAUDIT

RENCONTRE ENTRE LA LUMIÈRE ET LES TÉNÉBRES

[PAR JOAN LAINE]

Certains titres, rares, vous plongent dans un univers tellement fabuleux qu'ils vous touchent au plus profond du cœur. Une fantaisie enchanteresse, c'est justement ce que nous offre Nagabe avec *L'Enfant et le Maudit*. Attention : chronique d'une merveille universelle et intemporelle, que les amoureux de contes ne doivent rater sous aucun prétexte.



EN BREF

C'est un sublime conte qui nous fait voyager dans l'imaginaire d'un auteur des plus talentueux.



Titre original :
Totsukuni no Shōjo

Auteur : Nagabe

Prépublication : Comic Garden

Nb de tomes : 1 en France,
3 au Japon (série en cours)

Éditeur VO : Mag Garden

Éditeur VF : Komikku

Genre : shōnen

Prix : 7,95 €

Nagabe... Sous ce pseudonyme se cache un (ou plutôt une ?) bien étrange auteur. Très actif sur Twitter, il poste aussi ses illustrations librement sur des plates-formes telles que Tumblr ou Pixiv et demande même régulièrement l'avis de ses abonnés. Et pourtant, c'est un jeune *mangaka* professionnel qui a déjà été publié dans plusieurs magazines, chez plusieurs éditeurs. *L'Enfant et le Maudit* paraît au Japon chaque mois dans les pages de la revue *Comic Garden*. En France, ce sont les éditions Komikku qui le publient.

L'ÉLÈVE ET LE MAÎTRE

Si l'on a jugé utile d'insister sur la publication de l'œuvre, c'est parce que son parcours, au Japon comme en France, est identique à celui d'un autre manga : *The ancient magus bride*. À l'occasion de la parution simultanée du premier volume de *L'Enfant et le Maudit* et du sixième de *The Ancient Magus Bride*, les éditions Komikku ont offert un badge de chacune des deux séries, en mettant celui de *L'Enfant et le Maudit* dans le tome de *The ancient magus bride* et inversement. Au Japon aussi, leur éditeur commun, qui n'est autre que Mag Garden, communique en mettant les mangas en parallèle. Pourquoi ? La réponse est toute simple : il existe une filiation entre les deux titres, aussi bien thématique qu'artistique. Une jeune fille se réveille sur une souche d'arbre, en pleine forêt. Une grande créature noire, avec une tête ressemblant à un démon, vient la chercher. « Professeur », l'appelle-t-elle. En réalité, Sheeva est une enfant qui a été abandonnée et qui vit dans un coin reculé du monde en compagnie d'un être qui a été maudit. De la relation à l'abandon, en passant même par le design démoniaque de celui qui joue le rôle du professeur, tout nous rappelle le couple de protagonistes dans *The Ancient Magus Bride* de Kore Yamazaki. Quand bien même le rapprochement serait évident, à bien y regarder les œuvres traitent des thématiques de manière fondamentalement différente, aussi bien en termes de narration que

d'esthétisme. Plutôt que pousser la comparaison plus loin, donc, penchons-nous sur les éléments faisant de *L'Enfant et le Maudit* une lecture fantastique.

UNE FANTASIE ÉVOCATRICE

En ouvrant le manga, on est plongé à l'intérieur de l'univers imaginé par Nagabe, dans cette immense forêt surplombant un village déserté de ses habitants, en compagnie de la blancheur d'une enfant et de la noirceur d'une créature. Une fois évadé dans l'imaginaire de ce lieu où s'opposent êtres de l'intérieur et êtres de l'extérieur, humains et maudits, on suit la rencontre insolite des deux contraires. Pour



© nagabe / MAG Garden

« La poésie dégagée par son trait se révèle suffisamment envoûtante pour nous plonger dans le récit »



l'aborder, l'auteur mêle habilement des tranches de vie avec une narration qui se rapproche du récit de conte. Autrement dit, chaque péripétie part de situations qui semblent anodines mais qui auront des répercussions conséquentes. Exemple frappant, au tout début du manga, le couple de protagonistes va chercher de quoi se nourrir dans le village désert et leur présence se fait remarquer. Cela aura non pas une incidence sur la tranche de vie en question, mais bel et bien sur l'ensemble du récit raconté par Nagabe. Tout se tient, comme une fresque littéraire dont l'univers serait en perpétuel mouvement. Par ailleurs, le récit n'est ni daté ni situé, il ne se déroule sans doute pas dans notre monde. Pour autant, certains éléments laissent à penser qu'il prendrait place au Moyen Âge, peut-être en Scandinavie. Mais qu'importe. Ce qui compte en lisant *L'Enfant et le Maudit* est que notre capacité à imaginer est mise en ébullition. On fait des liens avec d'autres œuvres comme *The Ancient Magus' Bride* ou même le récent *Somali* et pas seulement des mangas : on pense aux contes de Perrault, au jeu vidéo de Fumito Ueda nommé *Ico*, aux *Moomins* de Tove Jansson, à de vieux *comic strips*... C'est l'ensemble de notre imaginaire qui est mis à contribution tant l'œuvre regorge de qualités pour toucher tout un chacun.

Envoûtant esthétisme

Comme signalé en introduction, Nagabe est un *mangaka* également connu pour les illustrations qu'il poste sur Pixiv et Tumblr. De ce fait, son talent pour la mise en scène se ressent grandement dans *L'Enfant et le Maudit*, ce qui en fait un manga semblable à aucun autre, assez paradoxalement vis-à-vis de l'imaginaire qu'il évoque. On pourrait craindre que l'artiste tombe dans les écueils de l'illustration et donc qu'il oublie d'insuffler un dynamisme propre au manga. Pourtant il n'en est rien, pour deux raisons. D'abord, parce que la poésie dégagée par son trait se révèle suffisamment envoûtante pour nous plonger dans le récit, et donc qu'il ne nécessite pas une mise en scène spectaculaire. Ensuite, parce que... l'auteur sait y faire ! Dans les passages plus dramatiques, avec de l'action ou même de la tension, Nagabe accentue toujours nos émotions grâce à un découpage des cases maîtrisé. Pour finir avec ce titre, il faut aborder la dualité entre l'Enfant et le Maudit. La première est représentée par la blancheur : c'est la pureté, ce qui n'a pas été souillé, qui a tout à apprendre. Le second est noir, à l'allure terrifiante. Il sait des choses, bien plus que le lecteur et Sheeva. Cette différence aussi bien dans le caractère que dans l'aspect visuel constitue l'une des principales forces de ce manga décidément pas commun. •



TO YOUR ETERNITY PRINCES OF THE UNIVERSE

[PAR **Maxime Bender**]

L'immortalité, la vie éternelle... C'est l'un des grands fantasmes de l'humanité. D'*Indiana Jones* au *Portrait de Dorian Gray* en passant par *Ajin*, nombreux sont les auteurs s'étant attaqué au sujet. Bénédiction ou malédiction, la valeur de l'éternité se mesure surtout à l'usage qu'on en fait. La valeur de *To Your Eternity* s'appréciera de la même façon.



couverture provisoire

EN BREF

Si vous avez aimé *Dead Dead Demon's Dededede Destruction*, *A Silent Voice*, *Bride Stories*, ou *Mushishi*, vous aimerez *To Your Eternity*, et inversement.



Titre original :
Fumetsu no Anata e

Auteur : Yoshitoki Oima

Prépublication :
Shōnen Magazine

Nb de tomes : 1 en France
et au Japon (série en cours)

Éditeur VF : Pika

Éditeur VO : Kodansha

Genre : shōnen

Prix : 6,95 €

Lorsque l'on est face à *To Your Eternity*, la première chose qui vient à l'esprit, c'est son auteur, puisqu'il s'agit du nouveau manga de Yoshitoki Oima, qui a commis *A Silent Voice*. Ce titre a rapidement trouvé sa place dans les mangathèques idéales de très nombreux fans et experts du genre. Une mangaka qui possède un talent sur lequel il est important de revenir, mais avant, concentrons-nous sur l'histoire de *To Your Eternity* : celle d'un être de lumière, sans forme précise, telle une cellule arrivée sur terre sans réel objectif. Comme toute entité, « l'être » évoluera et deviendra caillou, mousse, loup puis garçon. Il s'adaptera à son univers, qu'il soit un paysage enneigé ou une forêt fertile. Il se pliera à son entourage, humain ou animal... Et il survivra dans un monde dur et implacable, puisqu'il est là pour l'éternité. C'est donc davantage un concept qu'un pitch pour ce shōnen d'aventure plus étrange et surprenant que de coutume

LE SHŌNEN NEKKETSU INVERSÉ

Techniquement, la lecture se révèle bien plus aisée que toute tentative de résumé de l'œuvre et, rassurez-vous, chaque page a son action. Mais il ne faut pas oublier la tournure contemplative que peut prendre le récit, qui donne une dimension particulière à cette aventure. Car son schéma est celui des mangas *nekketsu* classiques : un jeune héros (l'entité inconnue) vit séparé de tout parent et autorité parentale. Il a une quête à réaliser, peu important les obstacles ; la sienne serait d'apprendre ce qu'est « la vie » (il est honnête, innocent et totalement naïf, même plus que San Goku au début de *Dragon Ball*). Ses pouvoirs, hors norme, l'amènent très vite à devoir lutter contre le mal. Il s'entoure d'amis, et évidemment, il se révélera dans l'adversité. Il ne lui manquera plus qu'à identifier qui est son ennemi, à trouver sa Némésis et à se jeter dans quelque chose qui ressemblerait de près ou de loin à un tournoi. Sinon tout est là : humour, mysticisme, scène d'action, même des combats... Les ingrédients pourraient être ceux de *Black Clover*,

sauf que ce manga est totalement son opposé. Il s'agit bien sûr d'une histoire initiatique, qui tôt ou tard, révélera la transcendance de ce personnage. À la différence du premier, décrivant « un garçon banal visant les sommets », la lecture dévoilera « un être éternel souhaitant être comme tout le monde ». Autrement dit, plutôt qu'un gamin « normal » qui sera un jour « le plus fort du monde de "quelque chose" », voici un héros éternel, déjà l'égal d'un dieu, voulant devenir un humain avec tous ses défauts. Nous sommes donc face à un shōnen *nekketsu* inversé :



FUMETSU NO ANATA E © Yoshitoki Oima / Kodansha Ltd.



tel un « *reverse Goku* », un anti-Naruto, si vouloir être le meilleur est signe de conformisme, on se retrouve devant le manga le plus punk du moment.

LE RETOUR D'UNE AUTEURE QUI SECOUA LE JAPON

To Your Eternity est donc signé de la main de Yoshitoki Oima, l'auteur du manga à succès *A Silent Voice*, un récit sur l'indifférence, les préjugés, le handicap et la violence scolaire qui a bouleversé des centaines de milliers de personnes au Japon et dans le monde entier. *L'ijime*, qui globalement désigne les brimades subies à l'école, est un thème récurrent dans de nombreux mangas. Mais dans ce titre, il a été traité d'une manière exceptionnelle, si bien qu'un film d'animation a été réalisé par Naoko Yamada (connu pour son travail sur *K-On!*). Sorti au Japon en septembre dernier, il amassa plus de deux milliards de yens en moins de deux mois, côtoyant doucement *your name.* sur la même période. En France, Viz Media Europe a acquis les droits d'exploitation, le titre paraîtra donc chez Kazé. En plus de son succès critique, le manga et son auteure, révélés en France par l'éditeur *Ki-oon* avec plus de 200 000 exemplaires vendus, remportent de nombreux prix et nominations à travers le monde. Après lecture des deux œuvres, on s'amuse à chercher les parallèles, comme cette thématique de la communication avec un grand C, avec encore une fois l'opposition d'un personnage muet face à une oralité expansive, un exemple parmi d'autres.

C'EST TOI BEORN ?

La nouvelle série de cette auteure prometteuse à la renommée fulgurante s'avère absolument convaincante ! Graphiquement, les premiers chapitres se déroulent dans un décor hivernal et donnent une impression de pureté et d'innocence au trait qui s'oppose à la dureté du récit et des faits que l'on suit à travers la naïveté d'un petit garçon (la première rencontre du héros). Malgré tout, au bout d'à peine plus de 200 pages, on a un étrange sentiment de « surplace ». Pourtant, de nouveaux personnages apparaissent, les points clés de narration sont présents, tout avance, mais on ressent une certaine frustration qui nous pousse à vouloir passer au chapitre suivant, ce qui déclenche une drôle d'addiction à l'œuvre. Comme si l'on nous contait une légende de la mythologie grecque, nos yeux restent ébahis face à la création de cette conscience.

Si vous souhaitez justement continuer après la lecture du tome 1, il est bon de noter que la série *To Your Eternity* est diffusée en France en simulpublication avec le Japon sur toutes les plateformes spécialisées. Vous pourrez ainsi plonger dans ce manga qui entrera rapidement dans la famille de ceux qui permettent de développer de nombreuses théories entre amis. Une histoire qui, loin d'être exempte de défauts, regorge de thématiques, de sujets sous-jacents, à commencer bien évidemment par l'immortalité. •

ジャパン
エキスポ
アワーズ

JAPAN EXPO
AWARDS

LES DARUMA
2017

LES MANGA ET ANIME DE L'ANNÉE

DARUMA D'OR ANIME



YOUR NAME

MAKOTO SHINKAI

@ANIME

DARUMA D'OR MANGA



MY HERO ACADEMIA

KOHEI HORIKOSHI

KLOON

DÉCOUVREZ LES LAURÉATS SUR
www.japan-expo-paris.com
#japanexpo



MAIRIE DE PARIS



ANIME
LAND

BIBLIOTECA

CANAL
BIBLIOTHEQUES

É—e

CCFI

CPI
print online



GOBELINS



antalisTM
Just ask Antalis



INTERVIEW D'ULYSSE MALASSAGNE

RECIT DE VOYAGE AU JAPON

[PAR MARICHKA BESSE]

Réalisateur de films d'animation et auteur de bande dessinée formé à Gobelins¹, Ulysse Malassagne est avant tout un aventurier ! Sa vie est ponctuée de voyages qui enrichissent ses œuvres et se poursuivent sous forme de carnets de voyage. L'appel de l'aventure l'a entraîné jusqu'au Japon, pays dont il nous livre sa vision à travers une de ses planches.



Retrouvez les carnets de voyage d'Ulysse sur sa page Facebook ! Et pour en découvrir davantage sur son travail :



<https://grandpapier.org/ulyse-malassagne>



<http://ulysemalassagne.tumblr.com>



www.studiolacachette.com

Peux-tu présenter aux lecteurs d'AnimeLand les projets sur lesquels tu as travaillé ?

J'ai suivi une formation de cinéma d'animation, je me suis donc d'abord tourné vers des postes d'animateur sur des productions de dessins animés telles que *Le Chat du Rabbín* ou *Ernest et Célestine*. En parallèle, j'ai réalisé et publié mes premiers projets de bandes dessinées, *Jade* et *Kairos*. Avec des amis de mon école, nous avons ensuite monté notre propre boîte de réalisation de films d'animation, dans l'idée de monter des projets personnels ou de travailler sur des productions de films qui souhaitent mettre en avant de l'animation 2D de qualité. Nous avons ainsi lancé plusieurs projets, notamment une adaptation de *Kairos*, et également collaboré sur des productions qui partageaient le même amour de l'animation traditionnelle que nous. Nous avons ainsi, par exemple, fabriqué les séquences en 2D du film *Mune, le Gardien de la Lune*, ainsi qu'une vidéo promotionnelle pour le jeu *League of Legends*, toujours en 2D.

Qu'as-tu envie de véhiculer à travers tes carnets de voyage ?

Ces carnets ont quelque chose de thérapeutique pour moi puisque j'ai l'impression qu'ils donnent

un sens à ce que je vis. Il est probable que je continuerai à les faire, même s'ils n'étaient vus par personne. C'est un moyen pour moi de fixer la poésie et l'humour des situations que je traverse et de les communiquer à quelqu'un. Certaines fois, ça m'aide à aller vers les gens, à chercher des histoires, à prendre des risques, parce que l'idée d'avoir une belle chose à raconter est une justification suffisante pour moi.

Il y a une très belle phrase que dit le personnage de Jack London dans une histoire de *Corto Maltese*, et qui est restée une devise pour moi : « *J'écris des histoires d'aventures, je dois bien vivre des aventures !* »

Tu t'es rendu au Japon en 2014, ça faisait longtemps que tu avais envie d'y aller ? Qu'est-ce que ce pays représente pour toi ?

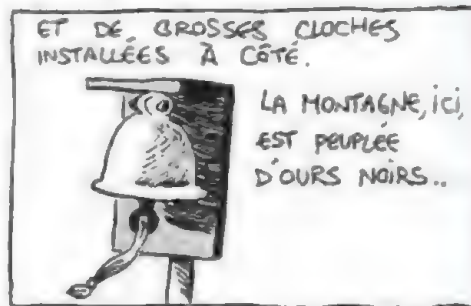
Évidemment beaucoup de choses, comme de nombreux jeunes de ma génération. Une grosse part de notre culture a été faite avec des œuvres japonaises et la culture nous est ainsi devenue très familière, alors même que nous n'avions jamais mis un pied là-bas. Pour moi, il est donc vite devenu évident qu'il fallait que j'y aille un jour où l'autre, ne serait-ce que pour confronter ma vision forcément fantasmée du

Japon à leur véritable culture. Et étonnamment, j'y ai trouvé l'atmosphère à laquelle je m'attendais. Ce qui me fait me dire qu'on peut peut-être ressentir beaucoup de l'âme d'un pays en regardant suffisamment d'œuvres d'art qu'il produit. •

1. L'école de l'image à Paris, référence internationale dans les métiers de la création visuelle



Ulysse Malassagne
© La Cachette
© D.R.



INTERVIEW DE GENGOROH TAGAME

Le manga POUR TOUS

[PAR JOAN LAINÉ]

Connu et reconnu pour ses mangas érotiques gays, Gengoroh Tagame nous présente *Le Mari de mon frère* chez Akata. Dans cette œuvre tout public, on suit le quotidien d'un Japonais en compagnie de sa fille, qui accueille le mari de son défunt frère. L'occasion pour la famille et le lecteur d'être confronté à un sujet qu'il connaît mal : l'homosexualité.



Cette fois, vous nous présentez une œuvre ayant pour thème l'homophobie. D'où vous vient ce besoin d'en parler ?

La première raison est que j'ai été contacté par les éditions Futabasha pour savoir si j'avais l'envie de dessiner une série dans un magazine grand public. À partir de cette proposition, j'ai suggéré différents sujets et scénarios, et c'est celui-là qui a été retenu par les deux côtés. Jusqu'à présent, quand je dessinais des œuvres érotiques, c'était l'expression de mon intériorité et de ma sexualité d'un point de

vue très personnel. Pour cette série-là qui s'adresse à un grand public, j'ai pensé qu'il serait intéressant de m'écarter de cette vision, de l'expression de moi-même. Je me suis plutôt intéressé à la place des homosexuels dans la société moderne et de la façon dont se nouent les liens entre les gays et les autres individus, quelle est leur nature.

Que pensez-vous de votre nouvelle renommée en tant que militant LGBT, après avoir été étiqueté « maître du manga porno gay » pendant si longtemps ? Comme si les deux pouvaient être incompatibles...

Je pense que ça ne change pas tant que ça ma démarche car même dans mes œuvres érotiques, il y avait des personnages assez différents, y compris des hommes hétérosexuels, certains qui n'avaient aucun problème avec l'homosexualité, d'autres qui exprimaient de l'homophobie... De par le passé, il y avait tous ces rapports-là entre les personnages de certaines de mes œuvres. Donc oui, je pense que la démarche n'est pas incompatible mais plutôt qu'elle s'inscrit dans une continuité logique.

Avec *Le Mari de mon frère*, vous diversifiez les points de vue sur l'homosexualité : le regard de Yaichi est rempli de préjugés, tandis que Kana voit Mike avec innocence, comme pour mieux faire ressortir l'homophobie de son père. La société rendrait-elle homophobe ?

Oui effectivement, je pense clairement qu'elle a tendance à nous imposer une certaine vision et qu'il y a beaucoup d'individus qui écoutent et acceptent tous ces préjugés et autres idées préconçues que nous renvoie la société sans même se poser de questions. Il y a un certain immobilisme dans la pensée qui fait que les gens acceptent sans réfléchir alors que finalement, les êtres humains sont capables de penser par eux-mêmes si on leur donne simplement quelques clés. Et un des objectifs de mon manga est de faire réaliser à des individus que, même s'ils n'en ont pas forcément conscience, ils peuvent avoir des comportements qui expriment de l'homophobie passive. Et le fait de contraster Yaichi aveuglé par la société avec l'innocence de Kana me permet de mettre leurs différences en exergue afin que des gens



réalisent que même sans avoir des comportements agressifs, ils peuvent être homophobes.

Est-ce si difficile d'être gay au Japon ? On parle beaucoup des droits, mais quels sont les non-droits ?

Le premier problème qu'il y a au Japon est que les homosexuels sont assez invisibles, très peu vivent de manière ouverte, en s'affirmant homosexuels. Le résultat est que beaucoup d'individus n'ont pas conscience qu'il peut y avoir autour d'eux des personnes gays. Certains départements, certains politiciens ou mêmes certaines entreprises se sont déclarés en faveur du mariage pour les personnes de même sexe, mais bon... c'est bien gentil de dire ça mais comme beaucoup d'homosexuels vivent dans le placard, même si cette loi passait, très peu de monde l'utiliserait.

Récemment, un anime comme Yuri !!! on Ice a réussi à traiter de l'homosexualité en toile de fond et a connu un énorme succès populaire. Pensez-vous que ce genre d'œuvre peut avoir un effet bénéfique pour la communauté LGBT ?

Évidemment, quand il y a des anime comme ça, dans la communauté LGBT, on entend beaucoup d'avis positifs et ça fait plaisir. Avant même Yuri !!! on Ice, il y avait Utena qui a beaucoup fait parler et qui a exprimé le lesbianisme d'une manière assez claire et évidente. C'est plaisant mais je ne suis pas persuadé que d'un point de vue concret et social, ça fasse bouger les choses de manière frontale.

Outre l'homophobie, vous abordez les sujets des familles monoparentales, des tatouages... En d'autres termes, de toutes sortes



de discriminations et de préjugés. Votre manga est une ode à la tolérance ?

Je pense que le sujet est la difficulté de la communication due à la mauvaise compréhension. C'est quelque chose d'assez central qui m'intéresse beaucoup, y compris dans mes œuvres précédentes pour lesquelles j'exprimais cette thématique dans la sexualité.

Le succès public et critique du Mari de mon frère vous pousse-t-il à dessiner de nouveaux mangas pour le grand public, qu'ils abordent ou non des thématiques LGBT ?

L'idée pour moi, ce serait vraiment de pouvoir continuer dans cette voie, à dessiner parallèlement des œuvres érotiques et grand public.

Dans vos œuvres érotiques, vous êtes-vous déjà imposé des limites dans la représentation des violences ou des fétichismes ?

De moi-même, je n'ai jamais arrêté de dessiner un sujet en pensant que j'allais trop loin parce que j'ai conscience de ce que sont les revues dans lesquelles je dessine et qui sont les lecteurs. À chaque fois, je m'adapte en fonction du public pour lequel je dessine.

Tirez-vous un plaisir sadique à dessiner des personnages qui souffrent ?

Oui ! Absolument ! •

Remerciements au FIBD, à Akata et Bruno Pham (également interprète)



INTERVIEW DE MARI YAMAZAKI ET MIKI TORI

Un manga à quatre mains

[PAR JOAN LAINE]

Ne leur dites surtout pas que l'un est dessinateur et l'autre scénariste. Mari Yamazaki et Miki Tori se considèrent tous deux comme auteurs d'un manga à quatre mains tout fraîchement publié par Casterman : *Pline*. C'est pour en savoir davantage sur cette collaboration artistique unique que nous avons rencontré le duo fasciné par la Rome antique.

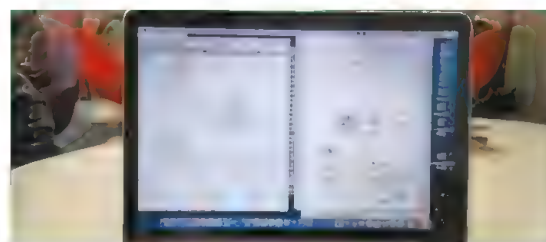


Mari Yamazaki, d'où vous vient ce besoin de mélanger les cultures ?

M.Y. : J'ai quitté le Japon assez jeune, j'avais 14 ans la première fois, puis à 17 ans je suis partie m'installer en Italie pendant une bonne dizaine d'années. À partir de l'adolescence, j'ai donc vécu dans beaucoup de pays comme la Syrie, le Portugal... Et dans tous ces pays, je ne me suis pas concentrée à trouver leurs différences mais plutôt amusée à observer les points communs. De cette manière, à ma hauteur, j'ai pu faire tomber certaines barrières, et c'est ce qui m'anime depuis toujours quand je dessine mes mangas.

Miki Tori, comment vous définiriez-vous en tant qu'artiste ?

M.T. : C'est très difficile pour moi de dire qui je suis en tant qu'auteur. En fait, je fais tellement de choses au Japon – beaucoup trop, diront certains – que même là-bas je ne pense pas être connu pour tous mes travaux. Je ne facilite pas la tâche aux gens qui veulent me connaître car je touche à tout : je fais *Pline* aujourd'hui, j'ai dessiné *Intermezzo*, j'ai écrit le scénario d'un *Patlabor*... C'est peut-être simplement dû au fait que je dessine ce que j'ai envie de dessiner.



Comment s'est déroulée votre rencontre ?

TM : La première rencontre était assez classique, je ne me souviens pas quand et où, mais ça devait être à la fête d'un éditeur. Et plutôt que dans la vraie vie, on a appris à se connaître via Twitter. On s'est rendu compte en lisant les tweets de l'un et de l'autre qu'on avait beaucoup de goûts communs en matière de cinéma, de musique,...

M.Y. : Très rapidement, je me suis dit que, vu mon profil d'auteure qui œuvre dans beaucoup de registres et sachant que Tori Miki ne se mettait pas de barrières artistiques, si un jour on travaillait ensemble, ça pourrait donner quelque chose d'intéressant.

TM : Il y a beaucoup d'auteurs au Japon qui ne peuvent pas collaborer de la manière dont on travaille sur *Pline*, parce qu'ils sont les seuls capables d'imaginer le monde de leurs œuvres. Alors que nous, étant des auteurs ouverts à toutes sortes de choses,

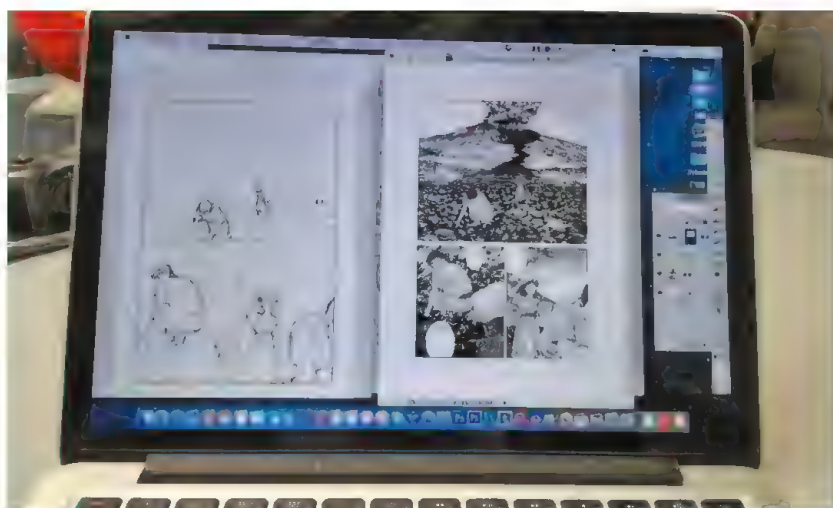
la possibilité d'une collaboration était envisageable dès le départ.

Il n'y a pas un scénariste et un dessinateur, vous êtes tous les deux auteurs. Comment vous répartissez-vous le travail ?

M.Y. : C'est une collaboration évolutive, mais la manière standard de commencer un chapitre est que j'en rédige le déroulé et je m'en sers de base pour faire un *name*. Ensuite je l'envoie à Tori Miki qui va le regarder et donner son point de vue. Une fois qu'on est d'accord, je fais le crayonné et on se répartit l'encrage. En général, je m'occupe des personnages et Tori Miki se charge des décors.

M.T. : Après, c'est très mouvant. Par exemple il y a des animaux que Mari Yamazaki veut à tout prix dessiner, comme les chats ou les chevaux, alors que moi je préfère m'occuper des éléphants et des monstres.

M.Y. : J'ai un goût pour les dessins de paysages



DISTOPIARY

LE NOMBRE FAIT LA FORCE
ET LE TRIOMPHE, LA LÉGITIMITÉ !



Lire un extrait sur
www.pika.fr/Distopiary01

Volumes 1 et 2 en librairie
le 5 avril 2017

pika.fr
J-ONE

YAKUZA 0 RACAILLE BLUES

[PAR PA MING CHIU]

On aurait tort de considérer les *Yakuza* comme de simples *GTA-like* limités ; la comparaison avec *Shenmue* serait à la rigueur plus juste, bien que là encore réductrice. La série de Sega n'est pas devenue culte pour ses ressemblances formelles avec les deux célèbres licences mais pour ce qui la rend justement différente.



L'histoire ne connaît pas de temps mort et le côté « tourisme au Japon » est toujours aussi fascinant. Pas révolutionnaire dans ses principes mais probablement l'un des meilleurs épisodes de la série.

★★★★

Titre original : Ryu Ga Gotoku

Zero : Chikai no Basho

Origine : Japon

Supports : PS4, PS3

Genre : simulation de Japon

Studio : Sega

Editeur : Koch Media

Date de sortie : 24 janvier 2017

PEGI : 18

Nous sommes au Japon dans les années 1980. L'économie est au top, Psy-S et X-Japan émergent sur la scène musicale, Toriyama s'apprête à conquérir le monde avec *Dragon Ball* et deux hurluberlus fondent un certain studio Gainax. Pendant ce temps, sous les néons des rues les plus chaudes de Tokyo et Osaka, de sombres affaires d'argent sale se règlent dans la violence.

C'est au cœur de ce Japon dont on ne parle pas que le jeune Kazuma Kiryu fait lui aussi ses débuts en tant que yakuza.

Dans cette *origin story*, le héros récurrent de la série commence en bas de l'échelle, et le joueur suit les péripéties qui vont amener ce personnage à devenir celui qu'on surnommait un jour le Dragon de Dojima.

BLACK RAIN

Toujours un peu timide en Occident, la série tente aujourd'hui un retour (au Japon, le jeu est sorti en 2015). Même si l'on peut comprendre que le public français, trop restreint, ne nécessite pas d'investir dans une localisation des textes, on pleure toujours de n'avoir que des sous-titres anglais. Fort heureusement, les voix sont bel et bien en VO, détail d'autant plus primordial pour un jeu qui mise à ce point sur le côté immersif de son cadre.

Ce dernier influe beaucoup dans l'intérêt des *Yakuza* et *a fortiori* de cet épisode au parfum *vintage*. Placez la



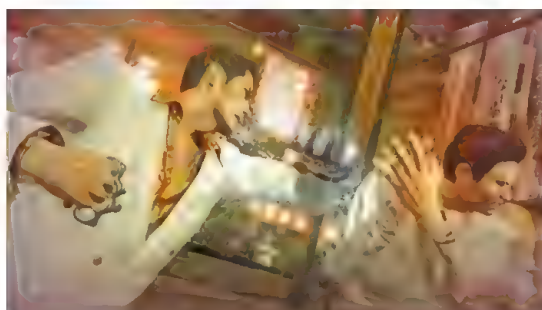
même jouabilité dans le Larzac avec des voleurs de mobylettes et ça vendra déjà moins de rêve.

VIS MA VIE DE YAKUZA

Si le système de combat est fun et l'histoire principale fait le job avec son côté *hard boiled* nanardesque, c'est surtout l'univers et les petits à-côtés de *Yakuza 0* qu'on retient une fois de plus.

L'ambiance et le travail de reconstitution sont plus réalistes que jamais et ont dû faire pleurer de nostalgie les quadras japonais : on y retrouve des publicités de marques et produits typiques de l'époque (coucou le Walkman), une des quêtes fait référence au lancement de *Dragon Quest*, le Sega Center affiche fièrement *Out Run* et *Space Harrier*, on trouve le *Weekly Jump* de l'époque au *konbini*, etc.

Tous ces éléments sont loin de ne représenter que du décorum. Que ce soit en marge du scénario ou de manière intégrée à celui-ci, on participe activement à la vie de quartier. Mais contrairement aux jeux bacs à sable habituels, la zone n'est pas inutilement gigantesque et les quêtes secondaires sont typiquement nippones et second degré. Il suffit pour s'en convaincre de s'essayer au karaoké ou aux bars à hôtesse... Ce jeu pourrait être sponsorisé par l'office du tourisme et de la culture ! Enfin, un office un peu déviant. •





RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

RETOUR AUX SOURCES

[PAR PA MING CHIU]

Si le premier *Resident Evil* était un hommage à *La Nuit des morts-vivants* de George Romero et à tout un pan du cinéma de genre, la série a fini par apporter ses propres codes... jusqu'à perdre un peu de vue l'aspect *survival horror*. Ce septième épisode prend le pari osé de repartir sur de nouvelles bases, sans pour autant renier l'ADN originel.



Resident Evil 7 réussit haut la main le pari de se renouveler tout en restant en accord avec ses codes sacrés. On pourra juste regretter un boss final décevant.

★★★★

Titre original :

Biohazard 7: Resident Evil

Origine : Japon

Supports : PS4, Xbox One, PC

Genre : survival horror

Studio : Capcom

Editeur : Capcom

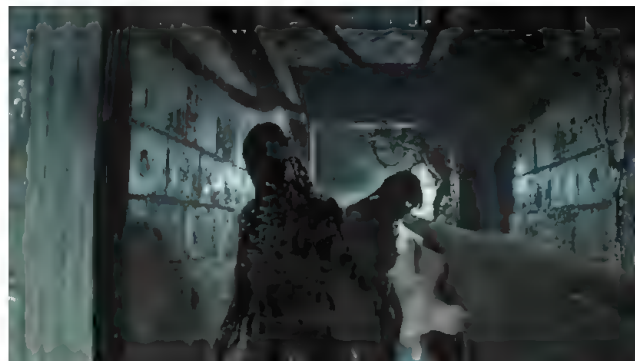
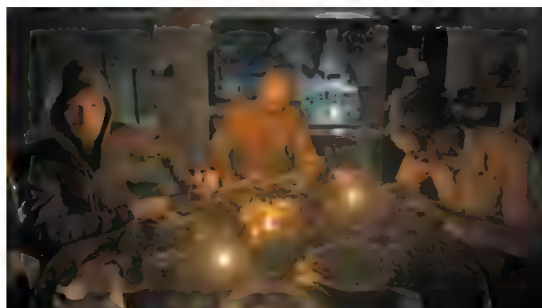
Date de sortie : 24 janvier 2017

PEGI 18

Nouvelle époque, nouvelles références. Les histoires de zombies ont été largement déblayées par la pop culture sous toutes ses formes, notamment par le jeu vidéo et les précédents *Resident Evil*. Bien que toujours en bonne santé sur le plan commercial, la licence de Capcom commençait à être de plus en plus décriée par les fans pour son orientation tirant vers l'action kitsch. Il était temps de trouver de nouvelles inspirations et directions. *Resident Evil 7* ne cède pourtant pas à la tendance actuelle qui veut que les zombies soient moins le problème que les humains survivants. Les morts-vivants restent ici au premier plan. Ils sont juste différents mais cohérents avec le bestiaire de la série. Dans le même temps, les concepteurs ont laissé un peu de côté Romero pour puiser des références dans des œuvres plus récentes et moins série B comme *Le Projet Blair Witch*, *REC*, *Shining*, *Ring*, *True Detective* ou *La Colline a des yeux*. L'intention est sans équivoque. En plus de rafraîchir la mythologie, il s'agit cette fois de reléguer l'action au second plan pour revenir à un des fondamentaux du premier épisode et de tout bon *survival horror* dans l'absolu : la peur.

LA PETITE MAISON DANS LA PRAIRIE

Quatre ans après les événements de *Resident Evil 6*, nous découvrons un nouveau personnage du nom d'Ethan Winters. Celui-ci est à la recherche de Mia, sa femme disparue, et son enquête l'amène à la ferme abandonnée de la famille Baker, en Louisiane.



La disparition de Mia a-t-elle un lien avec la série de disparitions inexplicables qui terrifie la région ? Et la propriété des Baker est-elle vraiment si abandonnée que ça ?

Le point de départ a effectivement peu de choses en commun avec ce à quoi nous a habitué la série. On n'incarne pas ici un agent entraîné et armé des S.T.A.R.S., mais juste un pauvre hère qui veut retrouver sa femme. Aucune mention n'est faite des personnages récurrents. Il n'est pas question non plus de pandémie zombie ni d'Umbrella, mais juste d'un contexte criminel mystérieux, de *rednecks* inquiétants et d'une atmosphère poisseuse de bayou. On a carrément du mal à se croire dans un *Resident Evil* durant la première heure de jeu, surtout que le changement ne se trouve pas que dans le fond mais également dans la forme.

REVOLUTION EVIL

En 2017, Capcom se décide enfin à ne plus nous faire courir contre les murs. Ou du moins, plus à la troisième personne. On peut supposer que le retour d'expérience de jeux comme *Amnesia: The Dark Descent*, *Outlast*, *Layers of Fear* ou la démo *P.T.* a pu influencer le producteur Masachika Kawata et le réalisateur Koshi Nakashiki sur le choix d'une vue subjective. L'émergence de la VR (*virtual reality*) a certainement

© 2017 Capcom



pesé aussi dans la balance, le jeu étant entièrement jouable avec un casque pour les plus braves. Enfin, les plus braves ET les plus solides, car la sensation de *motion sickness* peut se faire ressentir. Heureusement qu'Ethan n'est pas non plus très agile et ne court pas vite. Si cette lenteur est souvent sujet à critique, il faut considérer qu'elle sert l'expérience VR. Par ailleurs, il s'agit avant tout d'un choix de *game design*, parfaitement cohérent avec le statut de « monsieur tout le monde » de notre héros. Les situations sont d'autant plus stressantes que le personnage n'est pas un foudre de guerre et sa lourdeur participe à faire monter le stress durant les situations de combat, une formule aussi appliquée par *Silent Hill* ou *Project Zero*, par exemple.

Quoi qu'il en soit, l'immersion et la peur sont au rendez-vous, avec ou sans casque. Même si les ficelles restent classiques, elles fonctionnent toujours comme au premier jour, manette en mains, et pas seulement grâce aux *jump scares* : le travail sur l'ambiance y est pour beaucoup. À ce titre, le *sound design* s'avère remarquable et les compositions d'Akiyuki Morimoto sèment l'effroi à elles seules.



LES FICELLES RESTENT CLASSIQUES

Il faut toutefois reconnaître que *Resident Evil 7* est surtout oppressant dans sa première partie, lorsqu'on explore sans comprendre ce qu'il se passe et avec peu d'interactions possibles : c'est l'effet maison hantée de fête foraine. Dès lors qu'on commence à être armé, qu'on intègre les mécanismes du jeu, et qu'on retrouve des puzzles typiques de la série (notamment ceux qui impliquent d'absurdes architectures de maison à rendre fou Stéphane Plaza), la tension retombe quelque peu. Mention spéciale quand même à la narration très maligne qui permet de résoudre

« Même si les ficelles restent classiques, elles fonctionnent comme au premier jour »

des énigmes du présent après avoir trouvé des indices dans le passé, via des « cassettes à visionner jouables ». Pour être juste, le jeu sait aussi relancer ponctuellement le trouillomètre au détour d'un passage secret, de longs couloirs vides ou d'une chambre à fouiller. On ne craint pas un antagoniste ou même le *game over*, on craint l'inconnu, le silence, le fait de savoir que quelque chose va arriver sans savoir quand. C'est finalement lorsqu'il ne se passe rien que *Resident Evil 7* donne le plus de frissons.

Quant au lien avec le reste de la licence, il finit par se dessiner au fil des heures, et parfois très subtilement. On n'en dira pas plus pour ne pas spoiler, mais ne vous y trompez pas : *Resident Evil 7* n'est pas une trahison. C'est bel et bien un « véritable » *Resident Evil*, et même un des meilleurs à ce jour. •



THE ART OF ANIME

REDONNER VIE AU PATRIMOINE ANIMÉ JAPONAIS

[PAR **BENOIT SPACHER**]

Depuis 2009, le fonds culturel privé The Art of Anime se consacre à l'étude et à la sauvegarde de documents originaux issus de studios japonais d'animation. Ces travaux de préservation du patrimoine animé sont présentés au grand public et aux professionnels dans de nombreuses expositions gratuites et conférences, en France comme à l'international.

Humidité, acidité, luminosité, ce temps qui passe altère inexorablement tous les supports graphiques d'animation et supports de films. Néanmoins, il existe des techniques éprouvées par les musées de France au travers de l'étude de leurs collections pour freiner ces dommages. Le CRCC (Centre de recherche sur la conservation des collections) dispose d'un pôle de compétence. Leur réponse pour sauvegarder les originaux d'animation en péril est de s'appuyer sur la littérature de préservation des œuvres photographiques des musées qui présentent des caractéristiques très similaires.

CONTEXTE ET GENÈSE DU FONDS CULTUREL

Qu'est-ce qu'un musée ? La définition officielle de l'ICOM (Conseil international des musées) est la suivante : « *Un musée est une institution permanente sans but lucratif au service de la société et de son développement*

ouverte au public, qui acquiert, conserve, étudie, expose et transmet le patrimoine matériel et immatériel de l'humanité et de son environnement à des fins d'études, d'éducation et de délectation. »

Aucun musée en France ne traite à ce jour du sujet précis de l'animation japonaise (et ce malgré les audiences records du défunt *Club Dorothée*). Pour rendre la tâche encore plus ardue, le Japon n'accorde pas sur ce plan muséal le même intérêt entre le manga et l'animation. La réception massive de l'animation japonaise en Europe en fait, sous nos latitudes, le premier média connu et non pas une extension d'un manga papier. C'est une exception culturelle hors du Japon qui n'est pas sans rappeler la passion des estampes. Ces mêmes estampes, peu considérées par les Japonais et qui avaient pour vocation de protéger des poteries ramenées dans les navires, enflammèrent les peintres et artistes pour donner naissance au japonisme.

Le fonds culturel privé The Art of Anime repose donc sur le souhait d'une réponse à cette absence, un nouveau regard japoniste de l'Occident sur un patrimoine venu de l'Extrême Orient. Il s'appuie sur des professionnels du monde de l'art dans une volonté de respect de l'esprit des institutions internationales afin de proposer une collection muséale, répertoriée, étudiée et accessible librement au plus grand nombre.

HAYAO MIYAZAKI, POUR COMMENCER...

En 2011, par un hasard de circonstances lors d'une vente aux enchères au Japon, le fonds culturel se voit doté de deux bobines originales 35 millimètres de *Conan, le fils du futur*, première réalisation d'envergure de Hayao Miyazaki en 1978. L'une d'elles est le générique d'ouverture de la série et présente des annotations au stylo et des traces de ruban adhésif pour lier entre eux les rushes de pellicules. Cette bobine 35 millimètres



Facebook :
<https://fr-fr.facebook.com/theartofanime/>



Bande annonce :
www.youtube.com/watch?v=QS51tjKlhB0



Photos : The Art of Anime
© Audrey Molinatti

est le regard exact de l'opérateur de la caméra, assemblé par le monteur, tous deux dirigés par Hayao Miyazaki pour sa première réalisation. Un trésor de l'histoire contemporaine de l'animation.

Confronté à un tel objet, préfigurant nombre de codes graphiques, véhicules et personnages du futur Studio Ghibli, il n'était pas envisageable de laisser cette bobine remisee dans son boîtier. Débutait alors l'étude du support. Par chance, certains studios japonais tels que Nippon Animation ont eu recours aux pellicules de la marque Eastman Kodak qui offrent une stabilité exceptionnelle dans le temps quand, *a contrario*, une pigmentation mauve et noire apparaît sur les pellicules Fujifilm. Il devenait possible de projeter la bobine, et la meilleure des façons pour ne pas endommager la source passait par une numérisation : une technologie du XXI^e siècle permettant de préserver le patrimoine du XX^e siècle. Quatre mois s'écoulèrent entre le dépôt de la bobine en laboratoire et son passage en Télécinéma (procédé de numérisation image par image d'une bobine de film). Celle-ci fut projetée pour la première fois en octobre 2011 lors du Festival du Film d'Animation de Paris et a depuis voyagé dans de nombreuses conférences et événements institutionnels.

CINQ ANNÉES PLUS TARD, UN NOUVEL HOMMAGE

L'objectif de ce nouveau projet porté depuis octobre 2016 en partenariat avec *AnimeLand* était de proposer un contenu inédit faisant découvrir des documents nécessitant l'usage de matériel professionnel pour leur visionnage. Le fonds culturel comptait des films originaux d'aquarelles et de fusains préparatoires de Hayao Miyazaki pour ce même générique, qui étaient répertoriés depuis 2011 en inventaire. À partir de quelques millimètres d'émulsion photographique sur Ektachrome Kodak, des procédés de numérisation complexe, sans aucune retouche ni correction, ont redonné vie au trait de l'artiste Hayao Miyazaki lors d'une exposition anniversaire sur le mois de janvier 2017. La réalisation de l'affiche de l'exposition a été confiée à l'illustratrice Audrey Molinatti qui avait réalisé un travail commémoratif en 2015 à l'occasion du 75^e anniversaire de l'auteur. L'idée est de présenter au plus juste le coup de pinceau, le trait de pastel ou de crayon à partir de ces documents de travail de studio, comme si, l'espace d'un instant, le visiteur était un membre de l'équipe de l'époque. 1 500 visiteurs ont répondu présent.

Autant le temps va altérer une œuvre, autant les techniques de sauvegarde évoluent. Plusieurs nouveaux projets sont déjà à l'étude sur ces films et bobines 35 millimètres.

Pour en savoir plus : www.facebook.com/theartofanime



Bobine 35 mm





BELGOTAKU

DE L'ANIMATION DANS LE PLAT PAYS

[PAR GÉRALD CALLIANO]

Aujourd'hui, nous traversons la frontière pour nous intéresser à la Belgique, une terre de mangas qui n'a pas à rougir de la comparaison avec la France. On y retrouve plusieurs festivals (Made In Asia, Trolls et Légendes, etc.) et éditeurs (Kana, Dynamic...). En dépit des problèmes linguistiques, les fans s'organisent en différentes communautés. C'est le cas de Belgotaku.

Dans un pays qui compte trois langues officielles (néerlandais, français et à un degré moindre l'allemand), pas facile de fédérer les fans. C'est en 2009 que naît Belgotaku, une communauté francophone de promotion de la culture asiatique qui doit permettre aux fans belges de se retrouver. Vingt membres en faisaient alors partie. La communauté existe toujours et permet à ses membres (via le forum) de partager leur passion du manga. À ce jour, on y recense environ 1 900 inscrits même si tous ne sont pas forcément actifs. Dans les activités proposées aux membres, on notera des sorties culturelles en Belgique mais aussi à l'étranger (à Londres et à Paris pour des concerts de Nobuo Uematsu et de *One Piece*).



Pour en savoir plus :
www.belgotaku.be
La chaîne YouTube officielle de Belgotaku où vous retrouverez des reportages et des extraits des animations de l'association.

Sur un plan strictement administratif, Belgotaku ne devient une ASBL¹ qu'à la fin de l'année 2013. Car entre-temps, l'association s'est donné de nouveaux objectifs : elle gère toutes sortes d'animations en convention, s'entoure de partenaires et, pour gagner en crédibilité, doit vivre dans un cadre légal. Elle œuvre principalement dans des conventions belges, en plus d'autres événements culturels comme la foire aux livres de Bruxelles. Étant avant tout une communauté francophone, Belgotaku vise surtout les



festivals en Wallonie. À propos de la Flandres, Flo, responsable convention, met en évidence le gros problème de l'association : « Nous avons un peu participé à l'Antwerp convention et à FACTS, mais peu de nos membres maîtrisent le néerlandais. » Pas facile, donc, de réaliser des jeux et des animations pour un public qui ne parle pas la même langue que vous ! Difficile également d'exporter son savoir aux Pays-Bas.

Photos : D.R.

Belgotaku propose plusieurs animations qui restent assez classiques mais se révèlent diablement efficaces, comme des quiz, des concours de dessin, etc. À ces distractions classiques, il faut ajouter quelque originalités, qui représentent certainement une des vitrines de l'association. Belgotaku propose également dans le cadre du festival Made in Asia le K-POP Belgium Dance Contest et le J-POP Belgium Dance Contest. Ces deux concours de danse sont organisés en partenariat avec les ambassades de Corée du Sud et du Japon. Bien évidemment, tous les membres de Belgotaku s'investissent dans ces animations de manière bénévole.

L'association continue de se développer. Dans les dernières évolutions, on notera depuis 2016 la création d'une équipe *cosplay* chargée d'organiser des concours ou défilés de *cosplay*.

Le futur mènera-t-il à la création d'une convention gérée par Belgotaku ? Flo est catégorique sur ce point : « L'idée est déjà tombée sur la table, mais cela demande beaucoup de préparation et d'engagement. Nos membres sont bénévoles. Nous devons penser avant tout à nos études, notre travail et même pour certains à notre vie de famille. Nous n'avons pas tous le temps de nous investir sur un si gros projet. Nous préférons continuer de nous concentrer sur d'autres conventions que nous n'organisons pas. »

Pour ce début d'année 2017, vous pourrez retrouver les membres de Belgotaku en action à Trolls et Légendes (Mons) ainsi qu'à la convention Gameplay (Colfontaine). D'autres événements viendront enrichir ce planning. Amis belges, c'est l'occasion de vous amuser ! •



« Une communauté francophone de promotion de la culture asiatique qui doit permettre aux fans belges de se retrouver. »



1. Association sans but lucratif, équivalent des associations loi 1901 en France.

Remerciements à Yves Fraiture.

QUELQUES ANIMATIONS MAJEURES DE L'ASSOCIATION

Versus

Vérifions vos connaissances en équipe (filles contre garçons ou *otak'* vs *gamers* le dimanche) pour élire la meilleure lors d'un festival. Qui se rappelle cet *opening* ? Qui est l'intrus ?

Subtitle Madness

Est-ce que les sous-titres sont bien présents dans l'*anime* ou est-ce que notre bande de farceurs vous fait des blagues ? Il est toujours difficile de savoir dans le cas de certains *anime*. Est-ce qu'on se moque de vous ou est-ce que les traducteurs s'en donnent à cœur joie ? Subtitle Madness rend hommage (ou pas) à nos chers traducteurs.

WTF Japan?!

Les vidéos les plus étranges du pays du Soleil-Levant, ça vous fait rire ? Est-ce que vous avez l'esprit suffisamment tordu pour deviner la suite ? Oui ?! Eh bien, venez nous le prouver devant le WTF Japan où l'on garde le meilleur et le pire du WTF.

Le ninja

De mini-activités qui mettront à l'épreuve toute personne souhaitant devenir un ninja. De quoi passer maître dans l'art du lancer de *shuriken* ou apprendre quelques recettes de poisons et pouvoir utiliser des techniques de *ninjutsu*.

Les 12 maisons du zodiaque

Vous incarnez l'un des cinq chevaliers de bronze (Seiya, Hyōga, Shiryū, Shun et Ikki) et partez à la conquête des 12 maisons gardées par les puissants chevaliers d'or, dans le but de sauver Athéna et de défaire le terrible Grand Pope !

**"Un des plus
grands jeux de
sa génération"**

9/10

GAMEKULT

**"Le meilleur RPG
japonais du
21^{ème} siècle"**

10/10

**Gameblog
Indispensable**

P5 PERSONA5

4 AVRIL 2017

16
www.pegi.info

PS4

PS3

ATLUS



© 2016 SEGA. All rights reserved. Developed and published by Deep Silver, a division of Koch Media, Austria. "Persona 5", "PS3" and "PS4" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ANIMATHÈQUE

LA SÉLECTION ANIMÉE DE LA RÉDACTION

Voici notre sélection des sorties DVD et Blu-ray des films et séries d'animation. Nos notes prennent en compte l'effort fourni par l'éditeur pour rendre son produit plus attractif.

[Rubrique réalisée par Marichka Besse]

COUP
DE
CŒUR



GHOST IN THE SHELL

Éditeur : @Anime
Sortie : 15/03
Prix : 24,95 €

FICHE TECHNIQUE

Support : Blu-ray
Année : 2006
Studio : Gonzo
Durée : 82 minutes
Langues : JP, FR
Sous-titres : FR

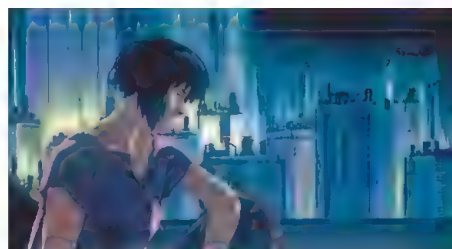
Un très beau coffret *steelbook* qui rend hommage au film culte : les fans de la première heure apprécieront de retrouver le métrage dans sa version d'origine, mais il est surtout plaisant de le découvrir remasterisé !

- + Inclut le film original (1995)
- + La version 2.0 (2008) et la bande originale du film
- + Le contenu du booklet
- + Le CD de la bande originale du film
- Le booklet un peu mince

ÉDITION SPÉCIALE FNAC STEELBOOK COLLECTOR

ÉDITION REMASTERISÉE INÉDITE

VIDÉO ET SON EN QUALITÉ BLU-RAY



© 1995 Kodansha/Shuei Masamune Buda Visu/Manga Entertainment

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Éditeur : Kazé
Sortie : 15/03
Prix : 14,95 €

FICHE TECHNIQUE

Support : DVD
Année : 2007-2013
Studio : David Production
Durée : 302 minutes
Langue : JP
Sous-titres : FR

Un pack de trois films pour un prix on ne peut plus raisonnable ! Si vous collectionnez les produits *JoJo's* ou si vous voulez découvrir la licence dans sa version condensée, ce coffret est fait pour vous.

- + Le prix
- + Une vision globale de la licence
- Un coffret un peu *cheap* (mais logique vu le prix)
- Pas de plus-value

FILM 1 PHANTOM BLOOD

FILM 2 BATTLE TENDENCY PARTIE 1

FILM 3 BATTLE TENDENCY PARTIE 2



Shueisha Animate Ltd. JoJo's Animation Project

00105

NURA : LE SEIGNEUR DES YÔKAI

Éditeur : Kazé

Sortie : 22/02

Prix : 59,95 €

FICHE TECHNIQUE

Support : DVD

Année : 2006

Studio : Studio Deen

Durée : 614 min

Langue : JP

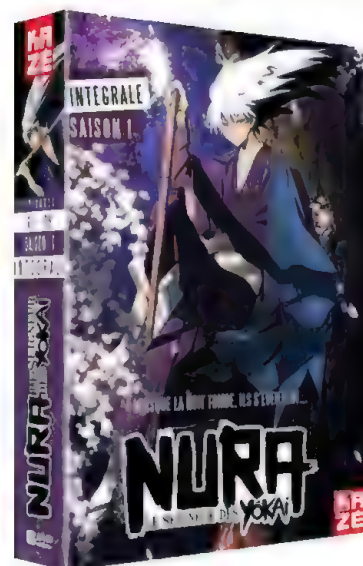
Sous-titres : FR

INTÉGRALE SAISON 1

26 ÉPISODES

L'intégrale de la saison 1 réunie en un seul coffret ! Il est toutefois dommage qu'aucun bonus ne soit présent pour une édition intégrale, le coffret serait devenu un peu plus indispensable.

- ⊕ L'intégrale
- ⊖ Un coffret simple
- ⊖ L'absence de bonus



CALENDRIER DES SORTIES

[DATES PRÉVUES ET ANNONCÉES AU MOMENT DE L'IMPRESSION DU MAGAZINE]

AVRIL

DATE	NOM	FORMAT	ÉDITEUR	ORDRE DE PRIX
05/04	L'Attaque des Titans intégrale saison 1	DVD	@Anime	48,95 €
05/04	L'Attaque des Titans intégrale saison 1	BD	@Anime	58,95 €
05/04	Mobile Suit Gundam Trilogy	BD	@Anime	39,95 €
05/04	Mobile Suit Zeta Gundam édition collector box 1/2	BD	@Anime	59,95 €
12/04	Tonkatsu DJ intégrale	DVD	Kazé	19,96 €
12/04	Kuroko's Basket Winter Cup Highlights 2	DVD	Kazé	14,95 €
12/04	Kuroko's Basket Winter Cup Highlights 2	BD	Kazé	19,96 €
26/04	One Piece Gold	DVD	Kazé	19,96 €
26/04	One Piece Gold	BD	Kazé	24,95 €
26/04	One Piece Gold collector	DVD	Kazé	34,95 €
26/04	One Piece Gold collector	BD	Kazé	34,95 €
NC	Assassination Classroom saison 2, vol. 1	DVD	Kana	39,99 €
NC	Chi - Une vie de chat vol. 2	DVD	Gold Ant Entertainment	NC
NC	Naruto Shippuden partie 1, édition limitée	DVD	Kana	149,95 €
NC	One Piece Dressrosa vol. 8	DVD	Kana	NC
NC	Shigurui intégrale collector	BD	Black Box	49,95 €

MAI

DATE	NOM	FORMAT	ÉDITEUR	ORDRE DE PRIX
09/05	Mobile Suit Zeta Gundam édition collector box 2/2	BD	@Anime	59,95 €
09/05	Sword Art Online saison 2 premium box 2/2, arcs 2 et 3	DVD	@Anime	39,95 €
09/05	Sword Art Online saison 2 premium box 2/2, arcs 2 et 3	BD	@Anime	49,95 €
09/05	Expelled from Paradise	BD	@Anime	24,95 €
NC	Death Note intégrale collector	BD	Kana	NC
NC	Naruto Shippuden coffret vol. 36	DVD	@Anime	NC
NC	One Piece édition limitée partie 2	DVD	Kana	NC

FESTIVAL
INTERNATIONAL
DU FILM
D'ANIMATION

ANNECY 2017

FESTIVAL
12-17 JUIN

MIFA
13-16 JUIN



SHOPPING

LIRE, ÉCOUTER, COLLECTIONNER...

Voici une sélection de produits parus ou à paraître. Si vous êtes amoureux de figurines, à la recherche d'un livre de référence ou d'un ouvrage luxueux, ces pages sont pour vous !

[Par M. CG, Gwenaël Jacquet, Charles-Édouard Mandefield et Pierre Maugard]

BUNGÔ STRAY DOGS - OSAMU DAZAI

Série : Bungô Stray Dogs

Type : statuette

Taille : 27 cm

Échelle : 1/7^e

Matière : PVC

Éditeur : Kadokawa

Prix : 15 560 ¥ (env. 130 €)

Non, Kadokawa ne se lance pas dans la représentation de statuettes d'auteurs célèbres. Les amateurs de la série *Bungô Stray Dogs* auront reconnu le héros « au pouvoir de déchéance d'un homme » partageant le même patronyme que le défunt écrivain japonais à la tendance suicidaire. Fidèle au manga, cette représentation reprend la pose caractéristique du personnage. Seul le visage, un peu plus arrondi, pourrait déplaire aux puristes – le reste est superbe. Les couleurs ternes sont parfaitement respectées, la ceinture et les bandages virevoltants renforcent le caractère mystérieux du personnage.



HOMMAGE AU STUDIO GHIBLI - LES ARTISANS DU RÊVE

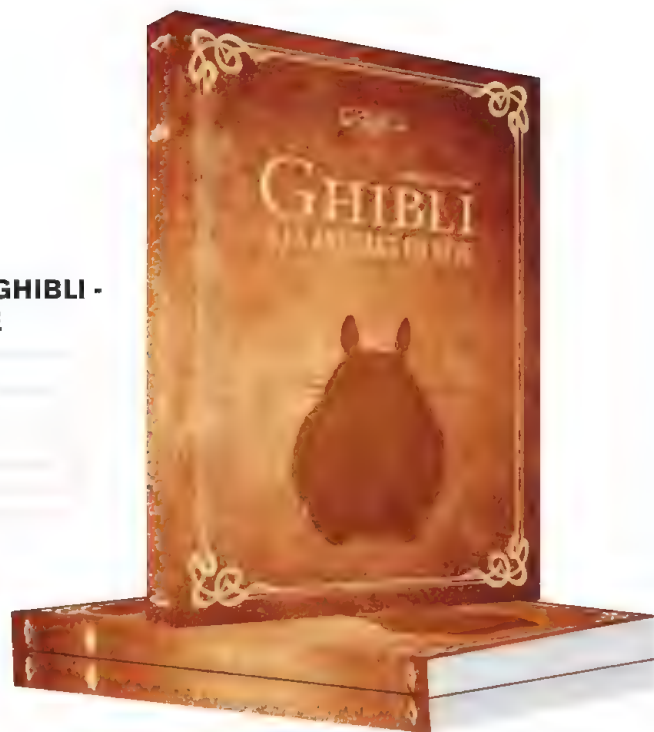
Éditeur : Ynnis Éditions, AnimeLand

Nb pages : 140

Taille : 19,2 x 27 cm

Date de sortie : 05/04/2017

Prix : 12,50 €



Hommage au studio, ce mook est construit sous forme de rétrospective. Biographies, articles thématiques, chroniques, coulisses... rien n'est occulté dans cet ouvrage pour mettre en valeur le travail de Ghibli. En bonus inédits, les lecteurs trouveront deux visuels de Miyazaki encore jamais diffusés en France, et surtout des dessins hommage réalisés par une sélection des meilleurs artistes français en lien avec le Japon comme Tony Valente (*Radiant*), Camille Moulin-Dupré (*Le Voleur d'estampes*), Guillaume Lapeyre (*City Hall*) ou encore Nicolas David (*Meckaz*).

Ce livre, disponible dans toutes les bonnes librairies, est édité par Ynnis Éditions en partenariat avec *AnimeLand*. Petit plus non négligeable : il dispose d'une dorure à chaud, d'un vernis sélectif et d'un pelliculage *soft touch*... Sa couverture est une merveille ! Un *must-have* dans sa bibliothèque. M. CG

AJIN - « TAKAYUKI TAKEYA » POLYSTONE STATUE

Série : Ajin

Type : statuette

Sculpteur : Takayuki Takeya

Taille : 46 cm

Matières : PolyStone, ABS et PU

Éditeur : Good Smile Company

Prix : 45 370 ¥ (env. 500 €)

Disponibilité : 07/2017

La collection Wonderful Hobby Selection de Good Smile rassemble la crème de la crème des statuettes d'*anime*. Cette version gigantesque tirée de la série *Ajin* peut facilement être considérée comme une œuvre d'art. Alliance de différents matériaux nobles et de multiples pièces sculptées et assemblées avec précision, elle symbolise parfaitement l'atmosphère inquiétante de la série. Sa taille, ses détails, sa peinture, tout est fait pour justifier un prix hors norme, tout comme le tirage numéroté et limité à seulement 500 pièces dans le monde entier. Une œuvre intrigante, pour collectionneur fortuné. G. J.



CODE GEASS – LELOUCH & SUZAKU G.E.M. SERIES

Série : Code Geass : Lelouch of the Rebellion
Type : statuettes
Sculpteur : Iwamoto Kunihito
Taille : env. 25 cm
Échelle : 1/8°
Matière : PVC
Éditeur : Megahouse
Prix : 28 728 ¥ (env. 250 €) pour la box.
Disponibilité : 06/2017

Pour fêter les 10 ans de la série, Megahouse sort une box regroupant les figurines de Suzaku Kururugi (avec sa tenue pourpre de Chevalier de Zero) et de son meilleur ennemi Lelouch vi Britannia (avec sa tenue blanche d'Empereur). Les deux possèdent différents visages et leurs grandes capes sont amovibles. La box est livrée avec une carte postale illustrée par Takahiro Kimura, le *character designer* de la série (en collaboration avec Clamp). Vous avez aussi la possibilité d'acheter les figurines à l'unité, mais dans ce cas, pas de carte ! À noter que la statuette de Zero est aussi rééditée pour l'occasion. P. M.



DRAGON BALL – SCULPTURE VERSION METALLIC

Série : Dragon Ball
Type : statuette
Taille : 16 cm
Matière : PVC
Éditeur : Banpresto
Prix : env. 40 €
Disponibilité : 06/2017

La série *Dragon Ball* et sa version *Kai* sont une belle illustration de l'art du recyclage. Cette démarche a probablement inspiré Banpresto qui réutilise des moules ayant déjà fait leurs preuves afin de nous proposer les mêmes figurines en version « metallic ». Les poses des deux personnages sont tirées des couvertures du manga et du magazine *Weekly Jump*. La sculpture est belle, quant à la peinture métallisée, elle serait superbe sur un véhicule ou une armure, en revanche, il est légitime de se demander si elle est réellement appropriée pour le tissu du costume de Krillin ou Son Goku. À vous de voir... C-E. M.

GINTAMA – SAKATA GINTOKI

Série : Gintama
Type : statuette
Sculpteur : Mokamaru
Taille : 18 cm
Échelle : 1/8°
Matières : ABS et PVC
Éditeur : Megahouse
Prix : env. 150 €
Disponibilité : 07/2017

Si Sakata Gintoki préfère généralement les habits traditionnels japonais, ce costume lui sied pourtant parfaitement. Surtout, cela lui donne un air sérieux et éveillé en total décalage avec le personnage, ce qui est encore plus flagrant quand on lui pose les lunettes au bout du nez. Assis sur un Kangi argenté signifiant GIN (argent) comme dans « Gintoki » ou « Gintama », on découvre quand même un petit côté rebelle puisqu'il a enfilé des souliers sans chaussettes. G. J.



GIRLS und PANZER – NENDOROID PETITE

Série : GIRLS und PANZER
Type : figurines de collection
Taille : env. 6,5 cm
Matières : ABS et PVC
Éditeur : Good Smile Company
Prix : 4 500 ¥ (env. 37 €)
Disponibilité : 08/2017

Pour ceux qui seraient passés à côté, Good Smile Company ressort la collection des lycéennes conductrices de tanks, mais cette fois scindée en deux sets : les cinq filles de la team Ankou, reconnaissables à leur uniforme bleu, et un autre regroupant six filles d'autres lycées. Contrairement à leurs grandes sœurs Nendoroid, ces versions ne sont pas articulées et sont deux fois moins grandes (d'où le nom « petite » en français) mais tout aussi mignonnes. P. M.



ONE PIECE - ZOUKEIO

Série : One Piece
Type : statuette
Taille : entre 11 et 16 cm
Matière : PVC
Éditeur : Banpresto
Prix : env. 30 €
Disponibilité : 07/2017

Chaque année, la marque Banpresto organise le Zoukeio, une *battle* de sculpteurs très réputés. Six figurines sont retenues par un jury, puis les gagnants ont le plaisir de voir leur création être mise en couleur dans l'optique d'une commercialisation. Fin 2016, le thème était *One Piece* et le talentueux Varoq nous a éblouis avec un Doflamingo jouant les marionnettistes dans une pose particulièrement élancée. Le sculpteur Ko_Nen a privilégié une pose plus statique jouant sur le charme ingénu de la plantureuse Tashigi. Aucun doute, ces deux sculpteurs n'ont pas volé leur victoire. C-E. M.



FULLMETAL ALCHEMIST BROTHERHOOD - ROY MUSTANG ARTFX J

Série : Fullmetal Alchemist Brotherhood
Type : statuette
Taille : 25 cm
Échelle : 1/8°
Matière : PVC
Sculpteur : Tsukuru Shirahige
Éditeur : Kotobukiya
Prix : env. 140 €
Disponibilité : 06/2017

La peinture nacrée s'adapte parfaitement au rendu lumineux que doit dégager l'alchimiste du feu. La réalisation ne déçoit pas, que ce soit dans la sculpture, le rendu des flammes naissantes ou la finition comme le cercle de transmutation du gant. Le manteau noir peut être retiré, ce qui permet de mieux apprécier le drapeau d'Amestris à moitié brûlé qui vient symboliser la rébellion de Roy Mustang contre le pouvoir en place. Juste en dessous, on peut voir que la pierre est gravée avec les mêmes symboles que ceux tatoués sur le dos de Riza Hawkeye qui ont permis à Roy d'apprendre la maîtrise du feu. C-E. M.



SOUS-VERRES ABYSS CORP

Séries : Dragon Ball, One Piece
Matières : Liège et impression offset
Éditeur : ABYstyle
Prix : 9,90 €

Pour avoir des sous-verres gratuitement, il suffit de se rendre dans n'importe quel troquet et de repartir avec celui que le serveur aura eu la délicatesse de vous proposer. Faites attention, les invités de votre prochaine Anime Party risquent de faire de même avec ces superbes sous-verres de chez ABYstyle ornés des logos emblématiques des séries *Dragon Ball* ou *One Piece*. Avec leurs dessous en liège, ils protégeront de manière originale votre mobilier. Succès assuré ! G. J.



BUSTE FORMANIA EX RX-93 NU GUNDAM

Série : Mobile Suit Gundam :
Char's Counterattack

Type : buste de collection

Taille : 18 cm

Matières : ABS, Die Cast, LED et PVC

Éditeur : Bandai

Prix : 21 600 ¥ (env. 177 €)

Disponibilité : 04/2017

Voici la nouvelle évolution de la gamme Formania, six ans après sa première réalisation. Ce buste du Nu-Gundam est un vrai bijou pour les amateurs de perfectionnisme. Hyper-détaillée, cette représentation met à l'honneur ce robot emblématique en y ajoutant, entre autres, des LED pour l'éclairage. Montées sur des bras, les lumières sont extrêmement mobiles. Elles peuvent être remplacées par une plate-forme accompagnant les deux figurines de techniciens raccordées à leur cordon qui flotte autour du robot. Quand on y regarde de plus près, on imagine vraiment qu'un Gundam a été rétréci. Chaque piston, boulon, tuyau et articulation est représenté à la perfection. En évidence sur un bureau de designer ou sur une étagère au milieu de livres scientifiques, il ne peut que faire sensation. Une pièce maîtresse pour collectionneur de robots. G. J.



POKEMON - S.H. FIGUARTS

Série : Pokémon

Type : figurine articulée S.H. Figuarts

Taille : env. 14 cm pour les humains,
50 cm pour les Pokémon

Matières : ABS et PVC

Éditeur : Bandai

Prix : 14 040 ¥ (env. 115 €) pour l'édition limitée

Disponibilité : 07/2017

Les Pokémon débarquent chez S.H. Figuarts, la gamme d'action figurines de Bandai. Retrouvez Sacha et la Team Rocket, munis de leur Pokémon respectif. Comme de coutume, des visages, mains et autres accessoires alternatifs sont à disposition pour recréer les moments forts de l'infatigable série qui fête ses 20 ans en avril, avec une 20^e saison en diffusion. Si Sacha et la Team Rocket sont vendus séparément, une édition limitée permet d'acheter l'ensemble. P. M.

CARDCAPTOR SAKURA - SCHOOL UNIFORM FIGMA

Série : Card Captor Sakura

Type : figurine articulée Figma

Taille : 12 cm

Matières : ABS et PVC

Sculpteur : Jun Yamaoka

Éditeur : Max Factory

Prix : env. 39 €

Parmi la panoplie de costumes que porte Sakura, le seul qu'on identifie à coup sûr est celui d'écolière parce qu'il est récurrent tout au long de la série. Après la version kimono, Max Factory nous offre cette version articulée Figma qui a le mérite d'être richement dotée en accessoires. En plus de Kerobero, elle dispose d'un sac à dos, de deux visages (dont un effrayé), d'une chevelure avec ou sans chapeau et de deux autres paires de bras et jambes sans protections ni rollers. C-E. M.



SAILOR MOON - MEMORIAL ORNAMENT

Série : Sailor Moon

Type : boîte à musique

Taille : env. 20 cm

Matières : PVC et ABS

Éditeur : PROPLICA x Figuarts Zero chouette

Prix : 9 180 ¥ (env. 75 €)

Disponibilité : 05/2017

Cette jolie boîte à musique est celle aperçue lors du générique de fin de la saison 3. Grâce aux piles, on peut faire tourner les personnages et bien sûr diffuser l'ending en version chantée, ou façon boîte à musique. Les personnages, au rendu ivoire, sont amovibles : on peut donc laisser Princess Serenity seule, ou ajouter Prince Endymion et recréer la scène finale. Trois jeux de plaques permettant de varier le décor viennent compléter l'ensemble. P. M.





YNNIS & AnimeLand

vous présentent

HOMMAGE AU STUDIO

GHIBLI

LES ARTISANS DU RÊVE

**Un panorama de la production du Studio Ghibli,
à travers une rétrospective, des essais thématiques,
des chroniques ou encore des hommages d'artistes français.**



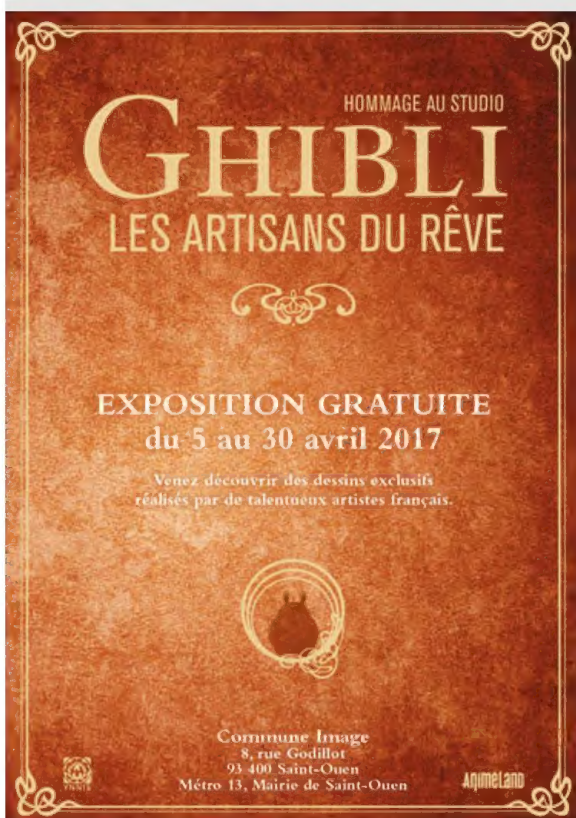
**Le 5 avril
en librairie**

**Une exposition gratuite
se tiendra du 5 au 30 avril
à Commune Image pour
présenter les dessins hommage.**

AGENDA

5 - 30 avril

GHIBLI - LES ARTISANS DU RÊVE



COMMUNE IMAGE, SAINT-OUEN (93)
En partenariat avec AnimeLand, Ynnis Éditions organise une exposition qui commence le 5 avril à 20 h et des conférences tout au long du mois d'avril pour la sortie du mook *Studio Ghibli - Les artisans du rêve*. La salle est située dans l'ouest parisien (8 rue Godillot, métro Mairie de Saint-Ouen).



<http://bit.ly/2mTQXkt>

13 - 17 avril

POLYMANGA 2017

MONTREUX (SUISSE)
www.polymanga.com



15 - 16 avril

MANG'AZUR

PALAIS DES CONGRÈS NEPTUNE, TOULON (83)
www.mangazur.fr

6 mai

DRAGON BALL SYMPHONIC ADVENTURE

LE GRAND REX, PARIS (75)
<http://bit.ly/29eXGyx>



13 - 14 mai

JAPAN SUN 2017

CENTRE CULTURE J. JANSON, FABREGUES (34)
www.japansun.fr

9 - 10 juin

JOE HISAISHI SYMPHONIC CONCERT : MUSIC FROM THE STUDIO GHIBLI

PALAIS DES CONGRÈS, PARIS (75)
<http://overlook-events.com>



6 - 9 juillet

JAPAN EXPO

PARC DES EXPOSITIONS, VILLEPINTE (93)
La nouvelle édition de Japan Expo promet toujours autant de *showcases*, *cosplays*, jeux vidéo et activités en tout genre - aussi avec des invités *anime* (dédicaces, *masterclass*, conférences, etc.). Parmi les artistes déjà annoncés, on trouve Kenji Kamiyama ou encore Masao Maruyama, Nobuyoshi Habara, Takua Wada... * Quatre jours de folie et une programmation qui, on l'espère, sera à la hauteur de nos espérances pour les 100 ans de l'animation japonaise. * D'autres annonces sont attendues à l'heure où nous imprimons cette page



www.japan-expo-paris.com



12 - 17 juin

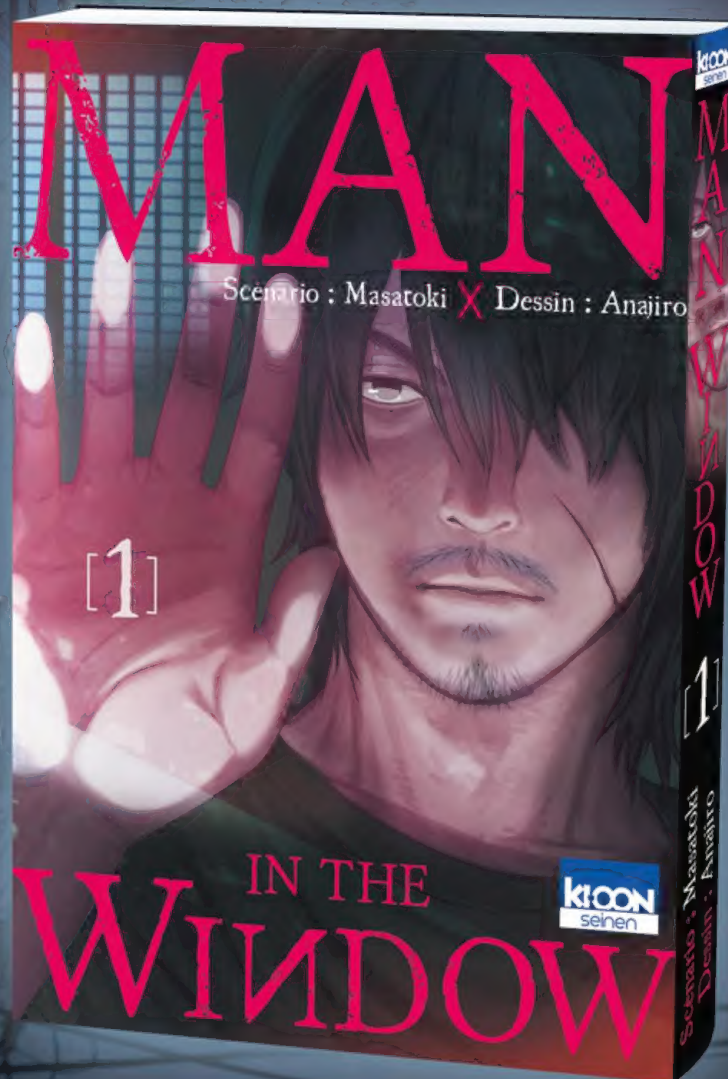
FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM D'ANNECY

ANNECY (74)
www.annecy.org

NE MANQUEZ PAS LE PROCHAIN NUMÉRO D'ANIMELAND EN VENTE **DÈS JUIN 2017**

MAN IN THE WINDOW

QUEL EST LE PRIX À PAYER
POUR SAUVER SON PROPRE FUTUR ?



© Masatoki, Anajiro / SQUARE ENIX

Tome 1
le 13
avril
2017

Une série
en 3 tomes

RETROUVEZ TOUTE NOTRE ACTUALITÉ (SORTIES, MANGAS EN LGNE, BANDES-ANNONCES...) SUR WWW.KI-0ON.COM

ICI DÉBUTE UN VOYAGE ÉTERNEL...

FUMETSU NO ANATA E © Yoshitoki Oima / Kodansha Ltd.

TO YOUR ETERNITY



Lire un extrait
www.pika.fr/ToYourEternity01

**Volume 1 en librairie
le 19 avril**

Syfy J:ONE

**Pika
EDITION
shōnen**